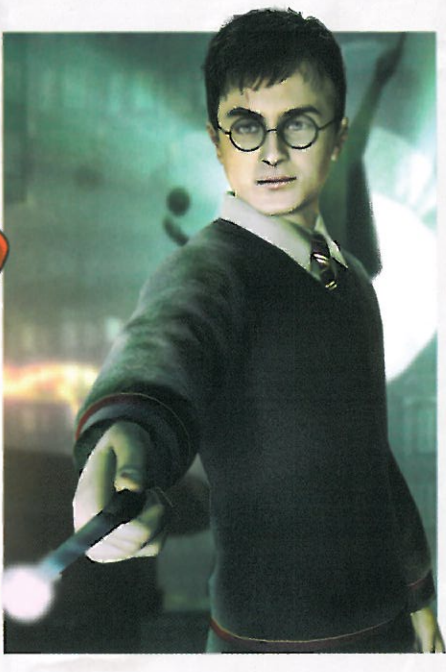

Play manía
SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION
GUÍAS & TRUCOS
• MIEMBROS DEL ED
• BÚSQUEDAS Y MINIJUEGOS
• TAREAS DE LOS PROFESORES
Harry Potter y la Orden del Fénix
PS2
• CLAVES PARA ACCEDER A TODOS LOS GREMIOS
• MISIONES SECUNDARIAS
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
PS3
NARUTO
UZUMAKI CHRONICLES
• TODAS LAS MISIONES
• TÉCNICAS Y COMBOS
• EXTRAS Y SECRETOS
PS2
• LOCALIZACIÓN DE LOS TESOROS
• MINIJUEGOS Y RECOMPENSAS
Disney
PIRATAS del CARIBE
EN EL FIN DEL MUNDO
PS2
Y ADEMÁS: TRUCOS, ESTRATEGIAS, PASSWORDS Y CÓDIGOS PARA PS3, PS2 Y PSP











24

The Elder Scrolls IV Oblivion

Este juego de rol es demasiado extenso para contártelo todo en esta revista, pero seguro que te sirve de ayuda saber dónde están y cómo entrar en los distintos gremios. Además, te ayudamos a completar todas sus misiones. Y no nos olvidamos de las misiones secundarias, que te pueden reportar jugosas ventajas.

32

Piratas del Caribe en el Fin del Mundo

En un mar tan peligroso como éste, para sobrevivir hay que ser el pirata más valiente y audaz. Y para eso no sólo hay que saber usar bien la espada, también es necesario explorar a fondo para encontrar todos los tesoros. Si eso de explorar no es lo tuyo, nosotros te contamos dónde encontrarlos y cómo obtener otros extras.

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pausa el juego e introduce:

- **Aumentar el daño que hacen nuestras armas:** Mantén **L2** y pulsa rápido dos veces **L1**. Suelta **L2**, pulsa y mantén **R2** y pulsa: **R1, R1, L1**.
- **Invencible:** Mantén **L2** y pulsa ■, ▲, ▲, ■. Suelta **L2**, mantén ahora **R2** y pulsa rápido: ▲, ■, ■, ▲.
- **Desbloquear misiones y aviones del modo campaña:** En el menú del título, mantén **L2** y **R2** e introduce: ■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■.

CALL OF DUTY 3

- **Abrir todos los capítulos:** Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capítulo y pulsa: →, →, ←, ←, ■, ■.

DEF JAM ICON

En la pantalla del título inicial (donde dice que pulses Start) introduce la siguiente combinación de botones:

- **Desbloquear canción "Yung Joc – It´s Going Down" y Fat Joe:** ↓, ●, ✖ y →.

EL PADRINO: DON CORLEONE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones en la pantalla de pausa. Eso sí, sólo funcionan cada 5 minutos.

- **5000 dólares:** ■, ▲, ■, ■, ▲, L3.
- **Munición completa:** ▲, ←, ▲, →, ■, L3.
- **Salud al completo:** ←, ■, →, ▲, →, L3.

FIGHT NIGHT ROUND 3

- **Todos los escenarios:** Para disponer de todos los escenarios del juego, elige la opción Crear un campeón e introduce como nombre NEWVIEW.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al menú de trucos del juego e introduce estos passwords:

- **Desbloquear el cetro y los mini-cohetes:** 10E6CUSTOMER.
- **Desbloquear el Vulcan y el lanzallamas:** 5FINGERDISCOUNT.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

- **Desbloquear extras:** Para abrir el visor de películas y el modo Sonido termina el juego una vez jugando en modo Normal.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla que se indique. Para desactivar algún truco, vuelve a introducirlo.

DESDE EL MENU DE ELIGIR EQUIPO

- **Desbloquear todos los personajes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start
- **Nivel 99 para personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start

DESDE EL MENÚ DE REVIEW

- **Secuencias de vídeo:** ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, Start
- **Todos los tapices:** ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, Start
- **Todos los diseños:** ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, Start
- **Todos los cómics:** ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, Start

DESDE EL MENU DE MISIONES DE COMICS

- **Desbloquear todas las misiones de cómics:** ↑,→,←,↓,↑,→,←,↓, Start

DURANTE EL JUEGO (SIN PAUSAR)

- **Modo Dios:** ↑,↓,↑,↓,↑,←,↓,→, Start
- **Supervelocidad** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start

BONUS POR EQUIPO

Si eliges a determinados personajes para crear tu equipo conseguirás bonus de poder. Aquí tienes la lista completa:

- **Agents of SHIELD:** Capitán America, Nick Furia, Spider-Woman y Wolverine.
- **Identidades alternativas:** Iron Man/War Machine, Ghost Rider/Western, Spider-Woman/Secret Wars, Ms. Marvel/Ventura y Thor/Beta Ray Bill.
- **Guerreros ágiles:** Spider-Man, Spider-Woman, Elektra y Deadpool
- **Fuerza aérea:** Human Torch, Ms. Marvel, Storm y Thor.
- **Vengadores:** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman y/o Ms. Marvel.
- **Malos hasta el hueso:** Wolverine, Blade, Ghost Rider y Luke Cage.
- **Vengadores clásicos:** Black Panther, Capitán America, Iron Man y Thor.
- **Asesinos:** Deadpool, Elektra, Blade y Wolverine.
- **Boxeadores:** Thing, Captain America, Luke Cage y Ms. Marvel.
- **Pasado oscuro:** Blade, Elektra, Ghost Rider y Spider-Woman.
- **Defensores:** Dr. Strange, Iceman, Luke Cage y Silver Surfer.
- **Cita doble:** Black Panther, Storm, Invisible Woman y Mr. Fantastic.
- **4 Fantásticos:** Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch y Thing.
- **Mujeres fatales:** Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra y Spider-Woman.
- **Flashback:** Iceman (forma nevada), Capitán América (uniforme de la Segunda Guerra Mundial), Daredevil (traje original amarillo y rojo), Ghost Rider (forma original), Iron Man (armadura original), Ms. Marvel (primer traje) y/o Wolverine con su traje original.
- **Karatekas:** Black Panther, Daredevil, Capitán America, Moon Knight y/o Nick Fury.
- **Marvel Knights:** Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight.
- **Marvel Royalty:** Black Panther, Dr. Strange, Thor y/o Storm.
- **Fuerzas de la naturaleza:** Thor, Strom, Human Torch y/o Iceman.
- **Nuevos Vengadores:** Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man y/o Spider-Woman.
- **Los nuevos 4 Fantásticos:** Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man y Wolverine.
- **Pelotón poderoso:** Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel y Thor.
- **Raven Ultimates:** Deadpool, Colossus, Moon Knight y Thing.
- **Abrasadores:** Ghost Rider, Human Torch, Storm y Thor.
- **Sobrenaturales:** Blade, Dr. Strange, Ghost Rider y Thor.
- **Cerebros pensantes:** Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man e Iron Man.
- **Especialistas en armas:** Blade, Captain America, Deadpool, Elektra y/o Nick Fury.
- **X-Men:** Colossus, Iceman, Storm y Wolverine.

» THE DARKNESS

DARKLINGS SECRETOS:

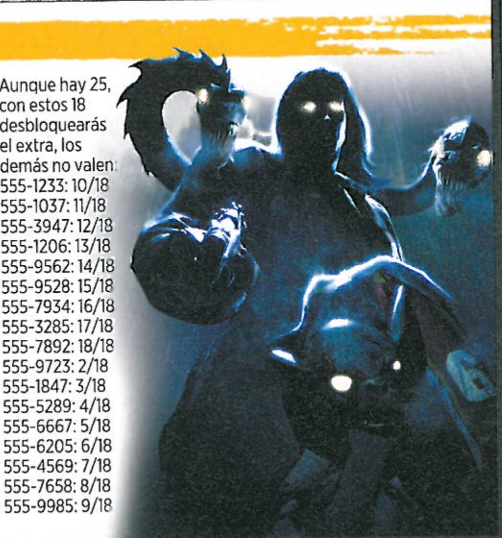
Marca el número que te indicamos en cualquier teléfono que encuentres en el juego para desbloquear al darkling correspondiente (puedes obviar el 555 del principio, con marcar las últimas 4 cifras, que son las que te damos, es suficiente):

- **Darkling 2k Sports:** 4263
- **Darkling "golfista":** 5664

NUMEROS DE TELÉFONO:

Ve a cualquier teléfono e introduce estos 18 códigos sin orden específico para desbloquear los extras del Guardián de los Secretos. Estos códigos se pueden encontrar en el juego en pósters, graffitis y más sitios.

Aunque hay 25, con estos 18 desbloquearás el extra, los demás no valen:
555-1233: 10/18
555-1037: 11/18
555-3947: 12/18
555-1206: 13/18
555-9562: 14/18
555-9528: 15/18
555-7934: 16/18
555-3285: 17/18
555-7892: 18/18
555-9723: 2/18
555-1847: 3/18
555-5289: 4/18
555-6667: 5/18
555-6205: 6/18
555-4569: 7/18
555-7658: 8/18
555-9985: 9/18



MOBILE SUIT GUNDAM

DESBLOQUEAR NUEVOS ROBOTS

- **Kampfer:** consigue el rango de Coronel en la campaña Zeon.
- **RX-78-2 Gundam:** consigue el rango de Coronel en la campaña Federación.

MOTORSTORM

- **Cabezas grandes:** Pausa el juego y mantén: **L1, L2, R1, R2, R3, L3.**
- **Desbloquearlo todo:** En el menú principal, mantén: **L1,L2, R1, R2, R3, L3.**

NBA 2K7

Entra en el menú principal y allí selecciona la opción de "Features" y luego "Codes". Dentro de esta pantalla Introduce estos passwords:

- **Balón ABA:** payrespect
- **Resistencia máxima para un partido:** ironman
- **Stamina infinita para un partido:** norest
- **All-Stars internacional:** tns9roi
- **Equipo superstar:** rta1spe

NBA STREET HOMECOURT

En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **R1** y pulsa a la vez lestas combinaciones:

- **Todos los campos:** ↑,→,↓,←.
- **Todos los equipos:** ←,→,←,→.

NEED FOR SPEED CARBONO

Pulsa estas secuencias de botones en la pantalla del título, segùn el tìtulo que quieras activar.

- **Nitro infinita:** ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
- **Ayuda de equipo infinita:** ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■.
- **Speed Breaker infinito:** ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

RESISTANCE: FALL OF MAN

• **Dificultad Sobrehumana:** Termina el modo Campaña en dificultad Difícil.
• **Traje de operaciones negro con calavera (multijugador):** Supera laCampaña en Sobrehumano y con todos los puntos de Habilidad.

RECOMPENSAS:
Debes conseguir cierto número de puntos de habilidad:
• **Paquete de diseños 1:** 10 ptos.
• **Paquete de diseños 2:** 20 pts.
• **Niveles invertidos:** 70 puntos.
• **Mochila Clank:** 100 puntos.
• **Skin Mecánico MP:** 126 ptos.
• **Skin Soldado MP:** supera el juego en dificultad Sobrehumana.

PUNTOS DE HABILIDAD:
• **Acupuntura barata:** mata a 3 enemigos a la vez con el erizo Chicks.
• **Pate de Chimera:** pasa sobre 10 enemigos con el tanque en York.
• **Bacons calientes:** mata a 4 híbridos con el Ojo de Buey.
• **Dura Pena:** Mata a tres híbridos con una granada.
• **Pies calientes:** no recibir daño en las minas de Manchester.
• **Sin lugar para esconderse:** mata a cinco enemigos en un nivel disparándoles desde una valla con el Auger.
• **Leer es divertido:** consigue 10 inteligencia
• **Cubos de carne supersónica:** mata a tres Leapers con una granada fragmentadora
• **Tag, eres tú:** mata a 5 malos con el Ojo de Buey en 30 segundos
• **Este es mi rifle, esta es mi pistola:** mata a Stalker en el círculo de Tráfico de Manchester con el M5A2
• **Torretas:** mata a 6 enemigos con la pistola Sentry Chimera.

RIDGE RACER 7

• **Desbloquear descuentos:** Para conseguir el 10 y el 20% de descuento y el especial en cada una de las máquinas, tienes que lograr al menos 100 puntos de Manufactura en la máquina en cuestión. Las opciones son: Age, Absoluto, Danver, Gnade, Himmel, Kamata, Nazco, SinseongMotors, Soldat y Terrazi.

SONIC THE HEDGEHOG

• **Desbloquear el modo Libre:** Supera todos los niveles, jefes y misiones en la ciudad con rango S.

DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Shadow:** completa "Crisis City" con Sonic.
• **Silver:** véncele con Sonic cuando aparezca como jefe final.

SPIDER-MAN 3

• **Controlar a Duende:** Primero, tienes que conseguir derrotarlo en tu primer enfrentamiento con él. Después, vee al menú de opciones, dentro de personajes, y podrás elegirlo y manejarlo a bordo de su deslizador, el cual se controla sólo con el Sixaxis. Disfrútalo.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

FINALES ALTERNATIVOS
Para desbloquear los diferentes finales de la aventura, completa la tarea requerida de la última misión antes de que la bomba sea desactivada. Además cumple estos requisitos, según el final que quieras ver.
• **Final Bueno:** Alcanza una confianza del NSA por encima del 33% y salva al menos dos de los tres objetivos.
• **Final Normal:** Alcanza una confianza del NSA inferior al 33% y salva los tres objetivos o supera el 33% de confianza y salva solamente un objetivo.
• **Final Malo:** Destruye los tres objetivos o destruye dos con una confianza por debajo del 33%.
• **Ampliación del nivel Kinshasa:** Al final de este nivel, cuando tienes que usar el rifle de francotirador contra Hamza Hishima, no le mates y espera a que la grúa en la que te encuentras se venga abajo. Emile te chillará por haber errado, tu personaje apagará su radio y el nivel se extenderá.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

• **Desbloquear a Jinpachi:** En primer lugar, completa el modo Arcade para que este personaje esté disponible. Luego, al seleccionarlo, pulsa ■ para ver su forma demoníaca de *Dark Resurrection*, ▲ para su forma humana y ● y ✖ para su forma original de *Tekken 5*.
• **Escenarios de *Tekken 5*:** Completa el modo Arcade 3 veces para abrirlos.
• **Elegir a Panda como luchador:** Selecciona a Kuma y pulsa ● para aceptar.

THE ELDER SCROLL IV: OBLIVION

• **Duplicación de ítems:** Consigue dos pergaminos mágicos del mismo tipo (no pueden ser robados) y pincha en uno de ellos dos veces para seleccionarlo. Después sácalo del inventario y déjalo caer al suelo. Al recogerlo verás que se ha duplicado. Este truco no funciona con determinadas armas y armaduras, exige que la calidad del ítem sea de 100 y necesita que su carga mágica esté a tope.

TIGER WOODS: PGA TOUR 07

• **Modo Cabezón:** En el menú de trucos, mete como contraseña: tengallonhat

TONY HAWK'S PROJECT 8

Ve a la pantalla de Password, dentro del menú de opciones e introduce estos códigos:

DESBLOQUEAR PERSONAJES:
• **Christian Hosoi:** hohohoso
• **Coronel y guardia de seguridad:** militarymen:
• **Grim Reaper:** enterandwin
• **Inkblot Deck:** birdhouse
• **Jason Lee:** notmono
• **Kevin Staab:** mixitup
• **Nerd:** wearelosers
• **Zombie:** suckstobebad

OTROS TRUCOS:
• **Estadísticas en el aire completas:** drinkup
• **Desbloquear especiales en la tienda de Skate:** yougotitall

TRANSFORMERS

DESBLOQUEAR SKINS CLÁSICOS
Introduce estas combinaciones en el menú principal donde puedes elegir entre empezar una nueva partida o cargar. Después ve al menú Bonus, selecciona Generación 1 y activa las skins Robovision. Esto hará que la apariencia del personaje cambie a su forma clásica cuando juegues una misión.
• **Jazz:** ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →.
• **Optimus Prime:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →.
• **Starscream:** →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑.

RESISTANCE: FALL OF MAN

DESBLOQUEAR SKIN NUEVA" EN MODO MULTIJUGADOR:
Selecciona modo Multijugador y después modo Online. Tras aceptar las condiciones y pasar las pantallas de carga, selecciona "Opciones" y luego "Cargar Soldado" del menú principal de juego Online. Saca el teclado para introducir un código pulsando Start en esta pantalla e introduce estos códigos para desbloquear las prendas de este skin. Cada código está formado por 4 grupos de 4 cifras que tienen que ir separadas por espacios o guiones.
• **Pañuelo:** 3e8c c3e1 d2b3 886f
• **Cabeza con barba:** 16a5 f82b cfab 13ad
• **Casco:** af60 15e0 cc0d a30e
• **Casco con Pañuelo:** 2309 75a1 c5bb 919b:
• **Skin:** c479 1885 e001 e9df.



S.O.S. TRUCOS

ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Axel Springer España S.A. PlayManía. Santiago de Compostela 94, 28035 (Madrid) indicando en el sobre "Trucos".
MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Atrapado dentro de una casa

✉ Santi Rodríguez (e-mail)



Hola, compas. Estoy atascado en *Oblivion*, en la misión "El engaño de la sirena", en la que entro en la casa y no sé cómo se puede salir. Gracias por la ayuda y un saludo.

Si el problema lo tienes en la casa en la que hablas primero con Maelona, lo que has de hacer es hablar con Gohan y luego acercarte al cuenco rebosante. Tras esto, se te acercarán dos mujeres y te invitarán a la granja de Gweden. Si, por el contrario, el encierro lo sufres en la granja, la cosa se complica, ya que existe un "bug" en el juego que provoca que a veces Faustina no nos ofrezca posibilidad de dialogar y la aventura quede bloqueada. Si tu atasco se produce aquí, lo único que podemos hacer por ti es desear que hayas grabado previamente la partida.

TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

Matar a Boaz

✉ Jacinza (e-mail)



Hola, amigos, os envío este mensaje porque necesito saber cómo matar a Boaz en *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Muchas gracias.

Ante todo, lo que debes evitar es permanecer mucho tiempo cerca de ella, así que no dejes de retroceder y esquivarla en todo momento. Para dañarla, utiliza tu pistola disparándole repetidamente en pleno rostro, tras lo cual verás que se detiene y que las cuatro cápsulas de sus costados empiezan a expulsar peligroso líquido verduzco. Encañónala entonces desde un lateral y dispara a una de las cuatro cápsulas hasta que reviente (puedes cambiar de objetivo pulsando ■). Hecho esto, vuelve a apuntarle a la cara y repite el mismo proceso para explotar las otras tres cápsulas. Mientras lo haces, Boaz te atacará, además de con sus pezuñas, proyectando sobre ti un líquido verde que sale de su cola, el cual puedes esquivar moviéndote de un lado a otro. Finalizada la primera parte del combate, verás que de los restos de Boaz emerge la auténtica científica de la Cábala. Para acabar con este repulsivo insecto humanoide te bastará con disparar repetidamente y esquivar constantemente corriendo de un lado a otro.

KINGDOM HEARTS II

Ayuda contra el programa hostil

✉ Antonio Alvarez (e-mail)

¡Hola, playmaníacos! ¿Podéis decirme qué tengo que hacer para derrotar al programa hostil en el *Kingdom Hearts II*? Por mucho que lo intento, no consigo vencerle. Gracias.

Lo primero que has de hacer es golpearle para que suelte esferas y poder rellenar la barra que te permite el uso del Comando de Reacción. Gracias a este movimiento te será posible pararle abruptamente, lo que deberás aprovechar rápidamente para atizarle con tus mejores combos y hechizos, además de con el movimiento conjunto con Tron. Si ves que el programa empieza a girar vertiginosamente por todo el escenario, quédate en el centro del escenario y espera a que se detenga para poder seguir dañándole. Uno de los ataques de tu adversario son los rayos que salen de sus dedos y que te persiguen por todo el recinto. Para evitarlo, colócate justo detrás de él y podrás golpearle a gusto sin que los rayos te alcancen. Con estos consejos no tendrás problemas de salir victorioso del enfrentamiento.





CALL OF DUTY 3

• **Abrir todos los capítulos y bonus del juego:**
En la pantalla de selección de capítulo, mantén presionado el botón Select y pulsa:
→, →, ←, ←, ■, ■.

CARTOON NETWORK RACING

• **Desbloquearlo todo:**
En el menú principal pulsa:
↓, ●, ↓, ■, ↑, ↓.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

• **Conseguir 100.000 zennys:** Carga una partida de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi.*
• **Desbloquear las habilidades Maestras:** Vence a 100 personajes en el Modo Batalla Ultimate.

ERAGON

• **Modo Furia:**
Pausa, mantén **L1**,**L2**, **R1**, **R2** y pulsa: ■, ■, ●, ●.

FIFA STREET 2

• **Todas las canchas:**
En el menú principal, mantén **L1** + ▲ e introduce a continuación esta combinación:
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

GHOST RIDER

Supera el juego en dificultad Fácil y desbloquearás lo siguiente:
• **Habilidades:** Carga de cadena infinita, energía de espíritus infinitas, invencible, un golpe mata y modo Turbo.
• **Skins:** Blade, Ghost Rider 2099, Ultimate Ghost Rider y Venganza.
• **Modos de juego:** nivel de dificultad Extrema. Si además superas el juego en dificultad Extrema conseguirás el skin del Motorista Fantasma clásico.

GOD HAND

• **Cambiar traje:** Cuando termines la primera partida, ve a la tienda y habla con el tendero de la izquierda. Éste te dará a elegir entre 4 nuevos trajes a utilizar: Carnaval, Karate, Devil Hand y Conejo, éste último sólo para Olivia.
• **Combates 41 al 50 del Ring de Lucha:** acaba el juego en cualquier nivel. Si completas estos combates, accederás a una última pelea extra, la 51.
• **Modo Difícil:** termina el juego en modo Normal y podrás intentar superar con éxito este complicado modo.
• **Televisión:** una vez completado el juego por primera vez, acércate a la pantalla que verás dentro de la tienda. Allí podrás deleitarte con videoclips con los créditos del juego.

GOD OF WAR II

EXTRAS DESBLOQUEABLES

Acaba el juego por primera vez y entra en el apartado Tesoros del menú para disfrutar de los extras que has desbloqueado. Te explicamos en qué consisten dichos extras y cómo desbloquear los restantes:
• **Desafío de los Titanes:** Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, tendrás que afrontar 7 desafíos de lucha.
• **Arena de los Hados:** Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titanes".
• **Modo Titán:** Sólo para los jugadores más avanzados. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a rejugarla en este modo de dificultad.

TRAJES DESBLOQUEABLES

• **Atena:** Completa el juego en Modo Titán.
• **Odisea Oscura:** Completa el juego en Modo Dios.
• **General Kratos:** Colecciona los 20 ojos de cíclope.
• **Armadura Divina:** Obtén el rango Dios en el Modo Desafío.
• **Merluzo de la guerra:** Completa el juego en cualquier dificultad.
• **Hércules:** Completa el juego en Modo Titán.
• **Armadura Hidra:** Completa el juego en cualquier dificultad.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego cualquiera de estas combinaciones:
• **Grupo de armas 1:**
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• **Grupo de armas 2:**
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• **Grupo de armas 3:**
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
• **250.000$:**
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
• **Chaleco al máximo:**
L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
• **Salud al máximo:**
L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.

GTA: VICE CITY STORIES

Introduce los siguientes trucos durante el juego, sin pausar. No todos se pueden desactivar una vez introducidos, así que cuidado con los que usas:
• **Conjunto de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• **Conjunto de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• **Conjunto de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
• **Los coches te esquivan:**
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
• **Destruye coches cercanos:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
• **Armadura a tope:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
• **Salud a tope:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• **Consigues 250.000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• **Te vuelves magnético:**
→, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
• **Sin tracción:**
↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
• **Subir el nivel de búsqueda:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
• **Ralentizar el juego:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
• **Conseguir un tanque:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
• **Camión de la basura:**
↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
• **Acelerar el reloj:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
• **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven negros:**
L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
• **Todos los coches cromados:**
→, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.

GUITAR HERO II

En la pantalla del título, introduce estos códigos con la guitarra:
• **Guitarra en el aire:**
Amarillo, Amarillo, azul, naranja, amarillo, azul.
• **Modo Interpretación:**amarillo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.

KINGDOM HEARTS II

• **Final secreto:**
Debes completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en *Kingdom Hearts*) habiendo completado el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no cuentan). Puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer.

LA LEYENDA DE SPYRO

• **Salud infinita:**
Pausa el juego e introduce:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →,
←, →, L1, L1, R1, R1.

LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:
• **Energía infinita:**
↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←.
• **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL

Desbloquear personajes:
En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.
• **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
• **HLP221:** Boba Fett.
• **YWM840:** Han Solo (Hood).
• **CYG336:** Piloto rebelde.
• **PTR345:** Stormtrooper.
• **HHY382:** El Emperador.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los personajes e introduce estos códigos:
• **Nivel 99 para tus personajes:**
↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.
Introduce estos trucos en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje:
• **Códigos de los héroes:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
• **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
• **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.
Introduce estos trucos mientras estás jugando.
• **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, Start.
• **Supervelocidad:**
↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start.
• **Toque mortal:**
←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.

PERSONAJES OCULTOS

• **Daredevil:** ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
• **Estela Plateada:** ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.

MEDAL OF HONOR VANGUARD

• **Blindaje extra:**
Pausa el juego en mitad de un batalla y pulsa ↑, ↓, ↑ y ↓. Si lo haces bien, verás aparecer un mensaje que dice "Escribe el truco del juego". Ahora pulsa:
→, ←, →, ↓, ↑ y →

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introducelos en la opción "?" dentro de la Kripta.
• **Meat:** ↑, ■, ■, ●, ●, ↑.
• **Red Dawn:** ●, L1, ↑, ■, ●, ↓.
• **Daegon:** R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■.
• **Blaze:** ▲, ■, ←, L1, ←, ●.
• **Taven:** L2, ←, R1, ↑, ●, ↓.

NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

• **Rellenar la barra de Chakra:**
Durante una pantalla de carga, mueve rápidamente en círculos el stick derecho y verás como la palabra "cargando" que rodea el símbolo Konoha empieza a girar. Si lo haces bien, aparecerá una bola azul y tu barra de Chakra se rellenará en un 25%.

NFS CARBONO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título:
• **Dinero extra:**
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲.
• **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
• **Speedbreaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.
• **Logos y vinilos especiales:**
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.

PADRE DE FAMILIA

• **Desbloqueables:**
Para mejorar la pistola de rayos de Stewie necesitas recoger un cierto número de tornillos, que ahora te indicamos:
• **Pistola de rayos:** 20.
• **Bola de plasma nivel 1:** 100.
• **Bola de plasma nivel 2:** 200.
• **Bola de Hiperplasma niv 1:** 300.
• **Bola de Hiperplasma niv 2:** 400.
• **Lanzacohetes nivel 1:** 500.
• **Lanzacohetes nivel 2:** 700.

RESERVOIR DOGS

Selecciona la opción "Cheats" dentro del menú de Extras e introduce estos códigos.
• **Todos los niveles abiertos:**
L2, R2, L2, R2, L1, R1.
• **Munición infinita:**
R2, L2, ●, L2, ✖, R2.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Pausa el juego, elige la opción "Trucos" e introduce:
• **Disminuir presión policial:**
FLYSTRT
• **Disminuir presión de las bandas:** NOBALLS
• **Medidor de pelotas lleno:**
FPATCH

» LOS 4 FANTÁSTICOS Y SILVER SURFER

• **Desbloquear extras:**
Colecciona los símbolos de los 4F que están ocultos en los niveles para abrir nuevos extras para los héroes:
• **Portadas de los números 1 y 2 de los cómics clásicos:**
4 símbolos.
• **Uniformes de la versión de los 90, 2000 y Ultimate:**
12 símbolos (cada uno).



TRANSFORMERS

• **Desbloquear skins clásicos para Optimus Prime, Starscream y Jazz.**
Introduce las siguientes combinaciones con el stick derecho durante una de las misiones del personaje en cuestión:
Jazz: ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →.
Optimus Prime: ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →.
• **Starscream:** →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑.



• **Munición al máximo:** AMMO
• **Rellenar salud:** MEDIK
• **Pista musical "El Mundo es tuyo":** TUNEME

ROPA DE TONY

• **Traje negro:** BLACK
• **Traje azul y gafas:** BLUESH
• **Tony con traje gris:** GRAY
• **Traje gris y gafal:** GRAYSH
• **Camiseta hawaiana:** HAWAII
• **Camiseta hawaiana con gafas de sol:** HAWAIIG
• **Traje de colores:** SANDY
• **Traje de colores con gafas de sol:** SANDYSH

MISIONES

• **Babylon Club Redux:** S13
• **Deliver:** S12
• **Freedom Town Redux:** SO7A
• **Nacho Contreras:** S09
• **Nacho's Tanker:** S10
• **The Dock Boss:** A51
• **Un-Load:** S11

COCHES

• **Reparar el vehículo que conducimos:**TBURGLR
• **Spawn 4x4 Bodog Stampede:** BUMMER
• **Spawn Ariel MK III:** OLDFAST
• **Spawn Bacinari:** 666999
• **Spawn Bulldozer:** DOZER

CLIMATOLOGÍA

• **Cambiar el tiempo:** MARTHA
• **Relámpagos:** SHAZAAM
• **Lluvia:** RAINY

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

• **Desbloquear el Anillo Berserker:** Cuando superes el juego, carga una "clear game file" y comienza la aventura en dificultad normal o difícil. Cuando llegues a la batalla en la que un demonio dice que posee un anillo poderoso, recibirás también el Anillo Berserker si ganas. Esta joya te permitirá jugar siempre que quieras al modo Berserk.

SHREK TERCERO

• **10,000 monedas de oro:**
En la tienda de regalos, pulsa: ↑, ↑, ↓, ↑, →, ←.

SPIDER-MAN 3

• **Desbloquear el traje negro:** Una vez completada la historia principal, colecciona 50 emblemas arácnidos para poder disfrutar de esta vestimenta.

• **Puntos de héroe ilimitados:** Durante el juego, toma una fotografía de todos los jefes y los miembros de bandas, pero deja al menos uno sin retratar. Tras superar el modo historia, toma las fotografías que aún no has obtenido y recibirás 15 puntos. Salva entonces la partida y resetea la consola. Carga la partida grabada y verás el apartado de fotos de villanos completo, lo que te supondrá otros 15 puntos más. Sigue salvando y reiniciando para continuar acumulando puntos.

SUPERMAN RETURNS

Tras haber empezado el juego "normal", pausa la partida e introduce este código.
• **Desbloquearlo todo:** ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■.

THE RED STAR

Al completar cualquiera de los ocho niveles del modo Arena con un rango A o superior, podrá desbloquear diferentes trucos dentro del menú de clasificados. Son estos:
• **Dificultad extra:** nivel Arena 1.
• **Armas nunca se recalientan:** nivel Arena 2.
• **Escudos nunca se recalientan:** nivel Arena 3.
• **Conseguir todas las armas y sus mejoras:** nivel Arena 4.
• **Recarga de protocolo automática:** nivel Arena 5.
• **Recarga de salud automática:** nivel Arena 6.
• **Modo Wireframe:** nivel Arena 7.
• **Modo textura blanca:** nivel Arena 8.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

EXTRAS AL COMPLETAR LOS RETOS CONTRARRELOJ

• **El Valle Perdido:** Recortada dorada y mini ametralladoras SMG plateadas.
• **Perú:** munición infinita de la pistola del calibre 50 y ver la salud de los enemigos.
• **Egipto:** munición de la SMG y salud infinitas.
• **Grecia:** munición de la escopeta infinita y tener todas las armas.

MÁS EXTRAS

Si completas el juego en dificultad fácil, abrirás el modo Texturas y desbloquearás unas gafas de sol para Lara y la respiración infinita bajo el agua.

TRAJES DESBLOQUEABLES

Se consiguen obteniendo las reliquias indicadas.
• **Traje de camuflaje:** reliquia del Templo de Khamoon.
• **Traje "gatuno":** reliquia del Santuario del Scion.
• **Clásico:** reliquia del Valle Perdido.
• **Traje deportivo mansión Croft:** reliquia Búho ateniense del palacio de Midas.
• **Traje imitación:** reliquia de las minas de Natla.
• **Dorado:** reliquia cabeza del grifo del Palacio de Midas.
• **Leyenda:** reliquia de las Cuevas de la montaña.
• **Traje de baño de TR2:** reliquia de la Gran Pirámide.
• **Natla chamuscado:** encuentra todas las reliquias.

TONY HAWK´S DOWNHILL JAM

Introduce estos códigos en el apartado destinado a los trucos (los cuatros últimos no pueden ser salvados):
• **Siempre con la barra especial a tope:** PointHogger
• **Skater demonio:** EvilChimneySweep
• **Mostrar coordenadas:** DisplayCoordinates
• **Habilitar "manuals":** IMissManuals
• **Skater en primera persona:** FirstPersonJam
• **Propulsión a tope:** OotbaghForever
• **Skater gigante:** IWannaBeTallTall
• **Skater invisible:** NowYouSeeMe
• **Pájaros grandes:** BirdBirdBirdBird
• **Skater pequeño:** DownTheRabbitHole
• **Equilibrio perfecto en los "manuals":** TightRopeWalker
• **Equilibrio perfecto al "grindar":** LikeTiltingAPlate
• **Habilidades perfectas:** IAmBob
• **Skater Picasso:** FourLights
• **Pájaros gigantes:** BirdBirdBirdBirdBird
• **Skater Sombra:** ChimneySweep
• **Gente pequeña:** ShrinkThePeople
• **Desbloquear todos los trajes y tablas:** RaidTheWoodshed
• **Desbloquear todas las pruebas:** AdventuresOfKwang
Desbloquear todas las películas: FreeBozzler
• **Desbloquear todos los skaters:** ImInterfacing

TORTUGAS NINJA JÓVENES MUTANTES

En el menú principal, manten L1 e introduce estos trucos. Después de hacerlo, suelta L1 y oirás un sonido de confirmación. Para activarlos, ve al menú de Extras.
• **Desbloquear regalito 1 (Donatelo cabezón):** ●, ▲, ✖, ■.
• **Abrir el mapa Desafío 2:** ✖, ✖, ●, ✖.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Problemas con el Tiranosaurio

✉ Víctor Utrilla (e-mail)



Hola, playmaniacos, quería preguntaros cómo matar al T-Rex del *Tomb Raider: Anniversary*. Sólo sé dispararle hasta que enfurece y se lanza a por mí. Gracias.

Verás que en los extremos de la explanada en la que combates hay tres estructuras de madera en las que sobresalen varios pinchos. Pues bien, tu objetivo aquí es engañar al dinosaurio para que se estampe contra esos pinchos y pierda una buena ración de vida. Colócate cerca de una de las trampas y dispara sin descanso contra el animal hasta conseguir que su nivel de rabia alcance el tope. Sitúate entonces cerca de los pinchos y usa la evasión especial cuando la pantalla se vuelva borrosa y la bestia se lance sobre ti. Si estás atento, mientras esquivas puedes ver que se ilumina un círculo rojo en la cabeza del bicho, lo que te permitirá dispararle a la cabeza e inflingirle así más daño. Si lo haces bien, el tiranosaurio se golpeará además contra los pinchos y su barra de vida menguará considerablemente. Repite la estrategia unas cuantas veces hasta dejarle sin vida y después pulsa los sucesivos botones que aparezcan en pantalla para rematarlo.

NEED FOR SPEED: CARBONO

Acceso a coches ocultos

✉ Flavio Belmonte (e-mail)



Hola, jugones, me gustaría saber cómo hacerme con coches del *NFS: Carbono* como el Zonda, el Toyota MR2 o el Lotus Europa. También me gustaría que me dijerais cómo se tunea el Toyota Supra del principio para tenerlo. Gracias.

Para desbloquear los tres primeros coches que nos indicas, es necesario que estés jugando a la edición coleccionista del juego en vez de a la normal (suponemos que no es así). En esta edición especial podrás conseguir hasta un total de quince coches nuevos, totalmente inaccesibles en la versión estándar.

En cuanto al Toyota Supra, como buen coche de tipo Tuner, está especialmente diseñado para ser tuneado y mejorado. Así que invierte en optimizar su aceleración, su suspensión, la regulación de frenos, turbo nitroso... Esto en cuanto a pura mecánica, mientras que en lo referente a su aspecto externo, es recomendable que utilices buenos materiales, como la fibra de carbono.

GTA SAN ANDREAS

¿Puedo conseguir a Superman?

✉ Helena (País Vasco)

¡Hola! ¿Me podríais decir si es verdad que existe Superman en el *GTA San Andreas*. He visto en un vídeo por Internet a CJ comprando su traje.

Sí, es verdad que existe, pero desgraciadamente sólo es accesible en la versión para PC del juego y aplicándole el correspondiente "mod" (modificación extraoficial del juego programada por aficionados). Aparte de este "mod", también existen otros de superhéroes como Spiderman y Batman.

SPIDER-MAN 3

Buscando al Nuevo Duende Verde

✉ Luis Buceta (e-mail)



Hola, playmaníacos. Me gustaría que explicaseis cómo desbloquear al Nuevo Duende Verde para poder manejarlo libremente. Me he pasado el juego entero con los dos trajes y sigue sin aparecer. Gracias y un saludo a esta magnífica revista.

Lamentablemente, la opción de desbloquear al Nuevo Duende Verde y hacerlo completamente jugable es solamente posible en la edición especial de este *Spider-Man 3*. Por si tienes la suerte de jugarlo alguna vez, te diremos que lo has de hacer es simplemente derrotarlo cuando te enfrentes con él. Al hacerlo, quedará inmediatamente desbloqueado y podrás disfrutar de su manejo seleccionándolo en el correspondiente menú.



300 MARCH TO GLORY

- **25.000 Kleos**
Mientras estás jugando, pausa la partida y pulsa:
↓, ←, ↓, ←, ↑, ←.
Sólo puede usarse una vez.

ATV OFFROAD FURY

En "Player Profile", selecciona la opción "Enter Cheat" e introduce estos códigos:

- **1.500 créditos:** $moneybags$
- **Todas las motos menos Fury:** All Access
- **Vídeos musicales:** Billboard.
- **Accesorios:** Duds
- **Rims:** Dubs
- **ATV:** pimpin
- **Nivel experto:** Supera el nivel Normal con la copa de oro.
- **Todas las carreras de campeonato:**
En el menú principal, pulsa:
■, ▲, ←, ←, ●, ●, L, R, R, ▲.
- **Todos los tubos de escape:** Smog test G-Ride
- **Torneo de hielo:** Completa el reto Amateur National, en nivel experto, con medalla de oro
- **Conseguir nuevos ATV:** Supera cada uno de los circuitos con una copa diferente para conseguir nuevos vehículos (copa de oro: 3 ATV, copa de plata: 2 ATV y copa de Bronce: 1 ATV).

BREATH OF FIRE III

- **Mucha vida:** Incluye a Rei en tu grupo y lucha después contra Gootian. Emplea la técnica Pilfer para absorber toda la vida que puedas de tu rival.
- **Cambio de nombre:**
Habla con las 3 hadas que encontrarás en la villa de las hadas. Repite con la tercera y te permitirá hacer el cambio.
- **Seguir jugando al acabar:**
Tras acabar el juego y ver todo el final de la aventura, espera a que aparezca la pantalla "Pulsa Start". Hazlo y podrás guardar la partida. Si continúas desde esta partida podrás seguir jugando desde el jefe final y dedicarte a explorar o terminar lo que hayas dejado pendiente.

BURNOUT DOMINATOR

- **Escuchar la frase "Seega":**
Mantén el ● mientras el juego está cargando. Cuando la pantalla cambie al logo de Sega, escucharás la famosa musiquilla.
- **Abrir el American Classic:**
Consigue una medalla de oro en el evento Glacier Falls Maniac en las series clásicas.
- **Abrir el American Drifter:**
Derrapa durante 1 kilómetro durante el Desafío Glacier Falls Drift en la serie de Factoría.

BURNOUT LEGENDS

COCHES COMPACTOS

- **Asesino:** logra 15 takedown.
- **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
- **Coche tuneado:** consigue cinco medallas de oro.
- **Gángster:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la bahía de la palma.
- **Legend:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la carrera interstatal.
- **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.
- **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.

DESBLOQUEAR COCHES "MUSCLE"

- **Asesino:** logra 30 takedown.
- **Clásico Legend:** hazte con el oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
- **Dominator:** consigue 25 puntos Burnout.
- **Legend J:** hazte con el oro en la carrea del aeropuerto T1 y T2 en Leyenda Cara a Cara.
- **Policía:** hazte con el bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.
- **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
- **Coche tuneado:** 20 medallas.

DESBLOQUEAR COCHES ASESINOS

- **Compacto:** logra 15 takedown.
- **Muscle:** logra 30 takedown.
- **Coupe:** logra 60 takedown.
- **Sport:** logra 100 takedown.
- **Super:** logra 150 takedown.

COCHES ESPECIALES

Juega en modo World Tour.

- **Policía:** hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
- **Camión de bomberos:** logra oro en todos los eventos Crash.
- **Jefe mafioso:** hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

CARS

- **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:**
En el menú principal, mantén **L** y pulsa esta combinación:
✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

CHILI CON CARNAGE

- **Invencible:**
Pon como nombre ERNESTO.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Ve a "Extras" en el menú principal y elige "Cheats". Allí, introduce los siguientes códigos:

- **100 Puntos de recompensa:** REALSTUFF.

CANCIONES

- **Anything Goes por C-N-N:** MILITAIN.
- **After Hours:** LOYALTY
- **Blindside por Baxter:** CHOPPER.
- **Bust por Outkast:** BIGBOI.
- **Comp por Comp:** CHOCOCITY.
- **Dragon House por Chiang:** AKIRA.
- **Get it Now por Bless:** PLATINUMB.
- **Koto por Chiang:** GHOSTSHELL.

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

- **Empezar transformado:**
Elige a un personaje transformado y mantén R. Empezarás en ese estado.
- **Minijuego Dragon Click:**
En el menú principal, tras superar el juego, pulsa **L** y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click" aparecen. Pulsa **R** para empezar el minijuego.
El objetivo es tan sencillo como pulsar el botón **R** tantas veces como puedas en el tiempo que te dan.

EA REPLAY

- **Invencible y seleccionar nivel en Wing Commander:**
En la pantalla de seleccionar fase pulsa: ✖, ●, ✖, ■, ✖, ■, L, ●, R, ●, **Start**
- **10 vidas en lugar de 3 en *Desert Strike*:**
En el menú principal de *Desert Strike*, pulsa ■ para acceder a la pantalla de passwords e introduce: BQQQAEZ

EL PADRINO

Cumple las siguientes condiciones.

- **Dificultad Shadow Stalker abierta:** Completa el juego una vez y empieza una nueva partida. Podrás seleccionar la dificultad más alta.
- **Opciones Extra:**
Completa el juego una vez. Después, ve a "Opciones extra" y podrás acceder a todas las secuenciasdel juego.
- **Personajes Extra en modo multijugador:** Completa el juego con un ranking "A" en todas las misiones en cada dificultad. Los personajes con la palabra "New" estarán abiertos.

FRANTIX

En la pantalla de selección de nivel, mantén **L** y **R** para que aparezca una pantalla en la que introducir unos códigos de 8 letras y mete estos:

- **Niveles abiertos:** LVLANY1
- **Desactivar la selección de niveles:** LVLANY0
- **Invencibilidad:** INVINC1
- **Desactivar invencibilidad:** INVINC0

FULL AUTO 2 BATTLELINES

Ve al apartado de trucos del menú para introducir los siguientes códigos:

- **Todos los coches:**
↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, →.
- **Todas las pruebas:**
Start, ←, **Start**, →, →, ▲, ✖, ■, **Start**, **R**, ↓, **Start**.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego (sin pausar ni nada):

- **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

GTA VICE CITY STORIES

Introduce durante el juego:

- **Armadura:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
- **Salud:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
- **Grupo de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
- **Grupo de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
- **Grupo de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
- **Destruir todos los coches:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
- **Reloj más rápido:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
- **Sin nivel de búsqueda:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
- **Peatones armados:**
↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
- **Peatones alborotados:**
R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.
- **Subir el nivel de búsqueda:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
- **Desbloquear tanque:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
- **Juego más lento:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
- **Conseguir 250000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
- **Niebla:**
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
- **Lluvia:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
- **Tiempo despejado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖.
- **Soleado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.
- **Nublado:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
- **Juego más rápido:**
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.

GHOST RIDER

- **Desbloquear la carga de cadena infinita:** Supera el juego en dificultad Normal.

GUN SHOWDOWN

Introduce como nombre de perfil estos passwords:

- **Mapa extra Multijugador:** BADLANDS
- **Jenny en Multijugador:** ALLIES

JUICED: ELIMINATOR

- **Coches y circuitos para el modo arcade:** Introduce PIES en el modo Trucos.

KILLZONE: LIBERATION

Para lograr estas habilidades, consigue el número de puntos indicado:

- **3 granadas:** 20 puntos.
- **3 jeringuillas:** 60 puntos.
- **C4 se pone más rápido:** 100.
- **Las minas se desmontan el doble de rápido:** 180 puntos.
- **3 granadas de humo:** 140.
- **4 minas de presión:** 220.
- **Cuerpo a cuerpo doble de daño:** 260 puntos.
- **50% más salud:** 300 puntos.
- **Compañero con un 50% más de salud:** 340 puntos.
- **Munición ilimitada:** 480.

L.A. RUSH

Introduce durante el juego:

- **5000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL

DESBLOQUEAR PERSONAJES

En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir los siguientes passwords:

- **Ben Kenobi (fantasma):** BEN917
- **Boba Fett:** HLP221.
- **Ewok:** TTT289.
- **Grand Moff Tarkin:** SMG219.
- **Greedo:** NAH118.
- **Han Solo (Hood):** YWM840.
- **Jawa:** JAW499.
- **Piloto rebelde:** CYG336.
- **Soldado rebelde (Hoth):** EKU849.
- **Stormtrooper:** PTR345.
- **El Emperador:** HHY382.
- **Piloto TIE Fighter:** NNZ316.
- **Interceptor TIE:** QYA828.
- **Tusken:** PEJ821.
- **Desbloquear a Santa Jedi:**
En la cantina de Mos Eisley, introduce estos dos códigos en la barra: CL4U5H (para el gorro y la ropa roja) y TYH319 (parar la barba blanca extra). Ve a la opción de crear personaje y crea uno usando una cabeza humana, la ropa roja, el gorro de Santa Claus y el sable láser que quieras. Después, ve al menú de Extras y activa la opción "Disfraz 3". Por último, elige al personaje en el modo Libre.

» MARVEL TRADING CARD GAME

- **Desbloquearlo todo:**
Cuando vayas a empezar un capítulo, te dejarán elegir baraja. En esa pantalla, pulsa R para seleccionar una nueva y pulsa L después para acceder al menú de opciones del Editor. Elige ahora "Nombre del mazo" e introduce los siguientes códigos (da igual en mayúsculas o minúsculas).

BLVRTRSK: librería completa de cartas (20 de cada una de ellas).
WHOWANTSPIE: desbloquear todos los puzzles y niveles del juego.



LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, mantén **L** y **R** e introduce las siguientes combinaciones:
- **Invencible:** ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Habilidades al máximo:** →, ↓, →, ↓.
- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LOS SIMS 2: MASCOTAS

- **Estatua de trucos:** Durante el juego pulsa: L, L, R, ✖, ✖, ↑.

MEDAL OF HONOR HEROES

TRAJES DESBLOQUEABLES

Elimina el número de enemigos o cumple el requisito exigido en el modo Campaña.
- **Artillero marino:** 50 enemigos.
- **Piloto americano:** 75 enemigos.
- **Fuerzas Especiales:** 100.
- **Policía secreta:** 150 enemigos.
- **Infantería de invierno:** 200.
- **Sargento:** Completa el modo Campaña en Veterano.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

DESBLOQUEAR PERSONAJES

- **Teiko (*MGA*):** Ten guardada una partida de *Metal Gear Acid!* en la Memory Stick.
- **Venus (*MGA2*):** Ten guardada una partida de *Metal Gear Acid! 2* en la Memory Stick.
- **Major Zero:** Ten guardada una partida de *Metal Gear Digital Novel* en la Memory Stick.
- **Elisa:** alcanza el nivel 80 en la unidad médica.
- **Gene:** Recluta 200 soldados y elimínale con la pistola de dardos.
- **Paramedic:** Contacta con ella por radio en la base de comunicaciones y acude a la cita.

NBA BALLERS: REBOUND

Introduce estos códigos en la sección "phrase-ology":
- **Camiseta alternativa de Steve Francis:** RISING STAR
- **Allen Iverson grabando en el estudio:** THE ANSWER
- **Yate de Pippen:** NICE YACHT
- **Camisetas alternativas, jugadores y películas:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:
- **Modo Dios:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

ÍTEMS ESPECIALES Y SECRETOS

Recoge tuercas de titanio y ve a la sección "Especiales" en el menú de pausa para activar o desactivar los ítems. Aquí te indicamos el número de tuercas que necesitas en cada caso:
- **Skin vacaciones tropicales:** 4.
- **Skin Capitán Pirata:** 6 tuercas.
- **Skin Ratchetzilla:** 6 tuercas.

DESBLOQUEAR TRUCOS

Cuando tengas bastantes puntos de ahabilidad, ve al menú de trucos para "comprarlos" y activarlos. Ahora te indicamos los puntos necesarios.
- **Clank gigante cabezón:** 1.
- **Clank cabezón:** 3 puntos.
- **Ratchet cabezón:** 5 puntos.
- **¡Ella está ardiendo!:** 7 puntos
- **Más Cowbell:** 8 puntos.
- **Niveles espejo:** 10 puntos.
- **Super Bloom:** 12 puntos.
- **Enemigos cabezones:** 14.
- **Cambiar de arma:** 16 puntos.
- **Rayo de confusión:** 20 puntos.
- **Modo Hardcore:** 24 puntos.
- **Mooo!:** 24 puntos.
- **Viejo Timey:** 24 puntos.
- **Trepar a la casa del árbol:** 25.

ROCKY BALBOA

NUEVOS BOXEADORES

Vence en los combates históricos indicados.
- **Apollo Creed (Rocky IV):** de Apollo Creed contra Ivan Drago.
- **Mason "The Line" Dixon:** de Rocky contra Mason Dixon.
- **Rocky V:** El combate de Mason Dixon contra Rocky Balboa

SMASH COURT TENNIS 3

MODO MUY DIFÍCIL

- **En los entrenamientos:** Vence a cualquier rival en Difícil.
- **En los minijuegos:** Vence a cualquier rival en Difícil.
- **En Arcade:** Supera este modo con cualquier jugador en Difícil.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

- **Minijuego Command attack:** Supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
- **Minijuego Tekken Bowling:** Supera el modo Historia 3 veces.

TEST DRIVE UNLIMITED

DESBLOQUEAR COCHES

Para recibir coches gratis tienes que tener espacio en tu garaje y cumplir estos requisitos:
- **AC 289:** Gana todas las carreras Rookie.
- **Cadillac XLR-V:** Llega primero en todas las carreras.
- **Caterham CSR 260:** Preside el Car Club Clubman.
- **Chevrolet Corvette Stingray:** Preside el Car Club Classic.
- **Ford Shelby Cobra Concept:** Preside el Club Stripe.
- **Ford Shelby GR-1 Concept:** Vence en todas las carreras de la liga Touring Car.
- **Jaguar Type E coupe:** Preside el Club D´Elegance.
- **Koenigsegg CC8S:** Supera una vez las series Master Challenge.
- **Lamborghini Countach 25th Anniversary:** Gana un millón de puntos.
- **Lamborghini Miura P400SV:** Gana el Lamborghini GP
- **Lotus Esprit V8:** Vence en las carreras Laenani
- **Mercedes-Benz CLK DTM AMG:** Preside el German Car Club
- **Shelby Cobra Daytona Coupe:** Gana 500000 puntos
- **Spyker C8 Spyder T:** Preside el Club Accolade Ala Moana

THE WARRIORS

Introduce durante el juego:
- **Salud infinita:** ↑, ▲, R, Select, ✖, L.
- **Furia infinita:** ■, ●, ▲, Select, ✖, ←.
- **Aumentar la capacidad de Flash que puedes llevar:** L, ✖, R, L, L, ●.

TONY HAWK´S PROJECT 8

Introduce en la pantalla de trucos, dentro de "Opciones":
- **Yougotitall:** Todos los especiales abiertos.
- **Jammypack:** siempre especial.
- **Allthebest:** estadísticas a tope.
- **Shellshock:** foco infinito.
- **Travis Barrer:** plus44

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

- **Mazmorra bonus:** Supera el juego normal y espera a ver las escenas después de la pantalla en la que pone "Fin". Ahora salva la partida y ve al menú principal. Tendrás la opción de ir a esta mazmorra, aunque tienes que usar la partida que has salvado.
- **Final secreto:** Lo verás tras los créditos, si logras el final "A".

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Al empezar una partida, ve a la sala de Trucos. Golpea los cristales de colores en el orden que te damos y después golpea hacia abajo en la plataforma para activar el truco. Oirás una musiquilla.
- **Código maestro:** (introdúcelo el primero): Amarillo, azul, rojo, amarillo, azul, rojo.
- **Cargar hasta 20 ítems:** Rojo, amarillo, azul, azul, rojo, rojo, amarillo, amarillo.
- **Todos los niveles aumentados:** Amarillo, amarillo, azul, azul, rojo, rojo, amarillo, amarillo, azul, azul, rojo, rojo.
- **Las 3 espadas Maxed Out:** Rojo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, amarillo.

TORTUGAS NINJA JÓVENES MUTANTES

- **Desbloquear traje de fantasía:** Al acabar una misión veremos una pantalla en la que nos informan de cómo lo hemos hecho. En esta pantalla, pulsa esta secuencia: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 2

Desbloqueo de luchadores

✉ José Extremera (e-mail)



Hola, playmaniacos. Veréis, en el juego *DBZ Bundokai Tenkaichi 2* no consigo desbloquear todos los luchadores, aunque me haya pasado los modos Historia y Batalla Z. ¿Podéis decirme cómo desbloquearlos? Un saludo.

Por lo que cuentas, suponemos que los personajes que te faltan por sacar algunos de los que se obtienen por combinación, así que aquí tienes la lista:
- **Abuelo de Gohan:** pupilo del Maestro Roshi + máscara de zorro.
- **Androide nº 13:** odio + ordenador. Androide nº 13 fusionado: Androide nº 13 + partes de nº 13 y 14.
- **Bojack:** sin sellar + guerrero galáctico.
- **Broly:** Hijo de Paragas + odio de Goku.
- **Broly Super Saiyan Legendario:** Super Saiyan Broly + rompiendo el límite.
- **Broly Super Saiyan:** combina Broly + Super Saiyan.
- **Bu endemoniado:** bola de cañón endemoniada + Buu maligno.
- **Bu maligno (endemoniado):** pistola de humanos de chicle + Bu maligno.
- **Gran Mono Turles:** bola de poder + Turles.
- **Gran Mono Vegeta:** bola de poder + Vegeta (con explorador).
- Frieezer poder total: Frieezer forma final + Súper transformación.
- **General Tao:** Hermanos del ermitaño Crane + Memorial de campaña.
- **Hildegarn:** mitad superior + mitad inferior de Hildegarn.
- **Janemba:** demonio Saike + mala energía de la gente.
- **Kibitoshin:** Kibito + Kai Supremo.
- **Lord Slug gigante:** Slug + forma gigante.
- **Lord Slug:** Namekiano + Mutación.
- **Maestro Roshi poder completo:** Maestro Roshi + seriedad.
- **Mecha Frieezer:** Cirugía remodeladora + Poder al 100% de Frieezer.
- **Metal Cooler:** Gran Estrella + Cooler.
- **Monster Zarbon:** Sello roto + Zarbon.
- **Sauzer:** tropa armada + secuaz de Cooler.
- **Super Androide nº 17:** HFIL luchador nº 17 + Androide nº 17.
- **Super Baby 1:** Niño Vegeta + Saiyan inferior.
- **Super Baby 2:** Super Baby 1 + poder inferior.
- **Super Buu Gohan absorbido:** absorbido Gohan + Super Bu.
- **Super Buu Gotenks absorbido:** absorbido Gotenks + Super Bu.
- **Super Garlick Jr.:** Forma gigante + Garlick Jr.
- **Super Janemba:** Janemba + última transformación.
- **Super Célula forma perfecta:** bomba suicida + bomba perfecta.
- **Super Bu Gohan:** Gohan absorbido + Buu endemoniado.
- **Super Bu Gotenks:** Gotenks absorbido + Bu endemoniado.
- **Super Yi-Shin-Long:** Syn Shenron + última bola de dragón.
- **Syn Shenron:** dragón demonio + energía negativa.
- **Turles:** Saiyan inferior + fruto árbol del poder.
- **Vegeta Niño:** Vegeta forma 2ª + baby.
- **Zangya:** flores demonio + guerrero galáctico.

RESIDENT EVIL 4

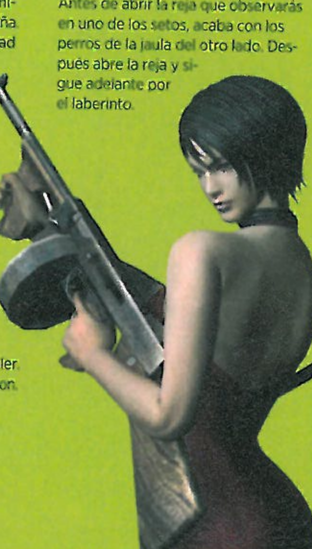
Accediendo al jardín-laberinto



✉ Marcos (e.mail)

Hola, playmaníacos. Tengo el juego *Resident Evil 4* y por mucho que empiezo no soy capaz de bajar al laberinto del exterior del castillo. ¿Podríais decirme cómo hacerlo? Gracias.

Una vez que recibas la llamada de Salazar diciéndote que sus perros te esperan en el jardín, no tienes más que equipar tu escopeta, bajar las escaleras y abrir la reja que da al jardín de la izquierda. Después rompe los barriles y sigue avanzando hasta pasar por debajo de un puente, donde aparecerá un perro a tu izquierda. Luego rodea el seto central para recoger hierbas medicinales en un barril, vuelve hasta debajo del puente y avanza por el pasillo de la izquierda. Antes de abrir la reja que observarás en uno de los setos, acaba con los perros de la jaula del otro lado. Después abre la reja y sigue adelante por el laberinto.





12+

Género: ACCIÓN
Editor: ATARI
Precio: 49,95 €
Idioma: CASTELLANO
Jugadores: 1

CÓMO CONVERTIRSE EN UN **NINJA DE LEYENDA** PASO A PASO

Naruto Uzumaki Chronicles

Mientras Naruto se forma como luchador aceptando encargos de sus vecinos de la Villa de la Hoja Oculta, un oscuro e inminente peligro comienza a cernirse sobre la aldea. Todo indica que el poderoso Orochimaru se encuentra detrás de los extraños sucesos, pero sólo podrás desvelar el misterio si lees detenidamente estas páginas.

CONTROLES BÁSICOS

Moverse: Stick izquierdo.

EN COMBATE
Ataque débil: ■
Ataque fuerte: ▲
Usar objeto: ●
Salto Corto/Cambiazo: ✖
Salto alto: Mantén pulsado ✖
Sprint: Pulsa ✖ dos veces mientras corres.
Técnica Oculta 1: R1
Técnica Oculta 2: R2
Técnica Oculta 3: R1 + R2
Fijar al enemigo: L1
Cambio de objetivo: L2
Poder de las Nueve Colas: ▲ + ● con el indicador desbloqueado.

EN OTRAS PARTES:
Confirmar, seleccionar o equipar: ●.
Volver, desequipar un objeto: ✖

» LO QUE DEBES SABER ANTES DE EMPEZAR



1 2 3



4

Golpeando con Naruto

Antes de meterte en faena y lanzarte a combatir, **es necesario que conozcas una serie de recursos** que te ayudarán a salir victorioso en cada lucha en la que participes.

• TÉCNICA DEL CAMBIAZO: Pulsa ✖ antes de ser golpeado o tras recibir un primer ataque y **podrás esquivar a tu enemigo y contraatacarle** por la espalda sin que pueda defenderse (1). Esta técnica te resultará vital a lo largo del juego.

• COMBO DE REVÉS: Pulsa ▲ y Naruto ejecutará un **puñetazo circular** que lanzará por los aires a todo aquel que se encuentre a su alrededor. **Ideal para cuando te veas rodeado** por varios enemigos a la vez (2).

• TÉCNICA DE MULTIPLICACIÓN DE CUERPO: Te permitirá combatir muy eficazmente **contra grupos numerosos** o diversos enemigos bien armados (3). Puedes ejecutarla sobre un enemigo previamente fijado (L1) o sobre varios enemigos a la vez y podrás mejorarla a lo largo del juego añadiendo más clones de Naruto.



Para activarla, **pulsa R1 y después ■** para golpear repetidamente a tus rivales.

• OBJETOS ARROJADIZOS: Por último, también es aconsejable que te hagas con un buen suministro de objetos arrojadizos, explosivos a ser posible, ya **te permitirán tumbar a algunos enemigos sin perder vida** (4). Aquí podrás encontrar kunais, shurikens, bomba incendiarias...

La Placa de Habilidades

La Placa de Habilidades es el instrumento donde **puedes colocar y ordenar las diferentes fichas de técnicas** que deseas utilizar en cada momento. Aquí tienes destacadas las más importantes:

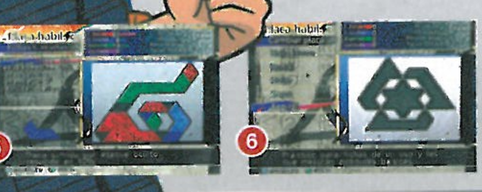
• FICHAS DE TÉCNICAS FÍSICAS: Te permiten **ganar puntos de ataque físico y defensa**, lo que te hará más letal e invulnerable combatiendo.

• FICHAS DE TÉCNICAS OCULTAS: Similares a las anteriores, pero referentes a los ataques **ocultos y mágicos** que podemos aprender y usar en los combates (5).

• FICHAS ESPECIALES: Con ellas puedes añadir **nuevos golpes** e incrementar ciertas capacidades.

• TIPOS DE PLACAS: Existen de diversos formatos, cada una de ellas especialmente **diseñadas para albergar un determinado tipo de fichas** (6). Según avance el juego, verás cómo son más voluminosas y sus dibujos algo más trabajados. Te aconsejamos que te tomes tu tiempo para rellenar la placa y encontrar la mejor combinación posible, ya que pueden dar mucho de sí.

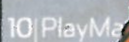
• OBTENCIÓN DE FICHAS DE HABILIDAD: Por último, indicarte que además de poder obtener fichas en los cofres de algunos escenarios del juego, también **puedes adquirir las fichas en el menú de Aptitudes** (7).
Eso sí, para comprarlas necesitarás **desembolsar un buen número de orbes de virtud** de los que has ido recogiendo tras las peleas.



5 6



7



01: SERVICIO DE REPARTO NIVEL D





OBJETIVO: Transportar un carro de comida hasta el pueblo de Tanzaku y entregárselo al comerciante que lo está esperando.
TIEMPO: 4 minutos.

Durante el camino, como no podía ser de otra manera, **serás sorprendido por diversas emboscadas formadas por varios ninjas**, a los que deberás derrotar empleando tus primeros combos.

Comienza golpeando a los que se encuentran más cerca del carromato 1, ya que su verdadero objetivo es destrozarlo a golpes para que toda la comida caiga al suelo y se eche a perder. Ten en cuenta que **si lo consiguen fracasarás en la misión**, así que más vale que te apliques "repartiendo leña".
Tras acabar con ellos, **elimina a continuación al luchador con sombrero** que aguarda en una esquina del escenario 2. Y no olvides recoger del suelo los orbes dorados y azules.

02: DEPENDIENTE NIVEL D



OBJETIVO: Ayudar a recuperar el negocio de herramientas ninja del "Emporio Karin".
RECOMPENSA: Acceso a la tienda y armas arrojadizas.

Desplázate por los diversos puntos del mapa y comienza a **eliminar a los forajidos de la zona** 1 **para poder repartir luego la publicidad** de la tienda de Karin. Aparte de los combos, **también puedes emplear las cuchillas** y otras armas que te ha suministrado Karin. Tras acabar con un buen número de bandas, regresa a la tienda. **A partir de ahora, los Grandes Almacenes de Karin quedarán abiertos** para que puedas intercambiar objetos.

03: TAMASABURO DESAPARECIDO NIVEL C











OBJETIVO: Recoger la planta en la Montaña Miel de Rocío. Recompensa: Pastilla de Tamasaburo.

Mientras disfrutas de algunas secuencias de vídeos y sigues derrotando bandoleros, **avanza por los diferentes puntos rojos del mapa** hasta llegar al Pueblo Sur 1, donde Chôji se unirá a ti. **Ya en la Montaña Miel de Rocío, puedes usar a Chôji** para eliminar a tus primeros adversarios 2.

En el siguiente combate hará acto de presencia en el lugar **un grupo de peligrosas chicas ninja**. Para enfrentarte a ellas con opciones de triunfar sin que te cueste demasiado, **alterna los ataques especiales de Chôji y Naruto** y acabarás enseguida con todas 3.
A continuación, sube por la siguiente cuesta y **abre el cofre de la izquierda usando la técnica de bola gigante de Chôji** (pulsa R1) y obtendrás medicinas.

Utiliza esta misma técnica para **destrozar la gran roca** que hay a la derecha de este escenario 4 y accederás al lugar donde se encuentra la planta miel de rocío que necesitas.
Recogidas ya las flores, **vuelve otra vez al Pueblo Sur** y obtendrás una pastilla de tamasaburo. Regresa entonces a la villa y verás que **Chôji enloquecerá**, por lo que te tendrás que intentar pararle los pies.

COMBATE: Chôji

EN DEFENSA: Antes de empezar, **carga el Efecto Drenaje en la placa de habilidades** y así podrás recoger una esfera de chakra cada vez que ataques a tu enemigo con técnicas físicas 5.
Luego **comienza el combate esquivando a Chôji** cuando se abalance sobre ti convertido en bola gigante 6. La mejor forma de evitarle es **corriendo hacia un lado** alejándote de su trayectoria.

EN ATAQUE: Hecho esto, **carga un Golpe Poderoso y lánzate a por él** para infligirle un buen daño 7. Después, en cuanto tu rival tenga la guardia baja, **golpéale una buena serie de bofetadas con ■ y ●** hasta que su primera barra de vida se extinga 8. Sigue ejecutando combos hasta que puedas **desbloquear el** Poder de las Nueve Colas y úsalo para rematar a Chôji 9.











04: FRÁGIL - NO ROMPER NIVEL C

OBJETIVO: Transportar un carro de carga frágil hasta el Pueblo Fronterizo.
TIEMPO: 2:30 minutos.

Tras **elegir a Chôji** como compañero aliado, comienza esta misión avanzando por el mapa en dirección al **Pueblo Fronterizo**.
En cuanto te encuentres con la **primera emboscada, corre hacia el carro** y finiquita primero a los grandullones que intentan destrozarlo, ya que al igual que antes, si consiguen su objetivo fracasarás en tu misión. Para que te sea más fácil alcanzar el éxito, **puedes usar la bola humana de Chôji en alternancia con la multiplicación de cuerpo de Naruto** 1 para matarlos rápidamente.
Para la **segunda emboscada**, aparte de los combos básicos, **emplea los mismos ataques anteriores** 2 y completarás la misión sin excesivos problemas.





» 05: SENSEI POR UN DIA NIVEL C


1


2


3


4


5

OBJETIVO 1: **Encontrar los 12 amuletos en el Bosque Este.**
TIEMPO: **4 minutos.**
OBJETIVO 2: **Derrotar a Neji.**

Una vez en el Bosque Este, **protege a Konohamaru** de los ataques de tus enemigos mientras recoges los amuletos en las siguientes localizaciones que te indicamos:

1. Empieza saltando a la plataforma de piedra de enfrente y hallarás el primer amuleto **junto a un forajido** (1).

2, 3, 4 y 5. Baja por la izquierda de la plataforma y encontrarás cuatro amuletos más **junto a la rampa donde aguarda un luchador con sombrero**: dos en las inmediaciones de la rampa, uno en lo alto de ésta (2) y otro en la pared que verás justo frente a la rampa, a la izquierda del punto de inicio (aquí tendrás que dar un buen salto para cogerlo).

6. Corre hacia el fondo del escenario y verás el sexto amuleto **a unos metros de la rampa** (3).

7, 8, 9 y 10. Sigue hacia la derecha y recoge el séptimo amuleto **en el tronco de un árbol y el octavo saltando sobre el tronco partido** (4). Continúa avanzando hasta los árboles donde esperan más ninjas y recoge **del tronco de la derecha y de la roca del fondo** los dos siguientes amuletos.

11 y 12. Baja a la depresión donde aguardan las chicas ninja y hazte con los dos últimos amuletos **en las paredes de roca** (5).

Ya con todos los amuletos en tu poder, **vuelve al punto de inicio** y concluirás el reto. Inmediatamente después **tendrás que enfrentarte a Neji.**

COMBATE: Neji

EN DEFENSA: El golpe más peligroso de Neji es su ataque divino de 64 golpes, así que **aléjate velozmente de él o atízale rápido en cuanto veas aparecer una esfera dorada** a su alrededor.

EN ATAQUE: Por tu parte, comienza asestándole un buen golpe poderoso (6). Después, **cuando tenga la guardia baja, empieza a aplicarle combos de ■ y ▲** para que vaya soltando bolas de chakra (7). Eso sí, **ni se te ocurra golpearle cuando se proteja con una esfera azul**, ya que entonces el daño lo sufrirás tú.

En cuanto reunas el chakra suficiente, **aplícale más técnicas físicas hasta alcanzar su última barra de vida.** Entonces, si está disponible, **usa el Poder de las Nueve Colas.**

Una vez que le derrotes, **dos minijuegos especiales se desbloquearán** en el mapa. También se desbloqueará la primera misión paralela, que te servirá para mejorar un poco tus habilidades.
(VER MISION PARALELA: ENTRENAMIENTO CON KAKASHI)

MINIJUEGO: Konohamaru

DÓNDE: Al terminar las cinco primeras misiones, en el Bosque Este (8).

QUÉ HAY QUE HACER: Naruto tendrá que enseñar a Konohamaru a hacer signos con las manos, para lo cual deberás pulsar las sucesivas combinaciones de botones que veas aparecer en pantalla. **En función del número de signos que consigas formar, obtendrás diferentes premios.** Déjate caer por aquí siempre que estés falto de medicinas.

MINIJUEGO: Bandas de ladrones

DÓNDE: Se abrirá al completar esta primera tanda de fases. Lo localizarás fácilmente en el mapa, ya que aparecerá marcado como un interrogante amarillo (9).

QUÉ HAY QUE HACER: Derrotar al jefe de una nutrida banda de forajidos ninja en un tiempo límite (10).
Si consigues hacerlo, recibirás también un suculento premio en forma de orbes dorados.


6


7


8


9



10

» MISIÓN PARALELA: ENTRENAMIENTO CON KAKASHI

OBJETIVO:
Derrotar en combates por parejas a Chôji-Sasuke y a Sasuke-Shikamaru.

CHÔJI Y SASUKE: Nada más comenzar, **lánzate a por Sasuke** mientras esquivas sus shurikens gigantes (1). Luego aplícale unos buenos combos y remátale con un golpe poderoso. Cuando se levante, **deja que entre Shikamaru** y le golpee con una patada. Después **usa la sombra inmovilizadora** con Shikamaru **y lánzale kunais explosivos** para debilitarle. Repite la misma táctica unas cuantas veces y luego **usa el Poder de las Nueve Colas** con Naruto para dejar fuera de combate a Sasuke. **Para acabar con Chôji,** esquívale cuando se convierta en la bola de cañón humana (2) y **alterna los ataques de tus personajes.**

SASUKE Y SHIKAMARU: Tienes que **acabar primero con Shikamaru,** para lo cual deberás **esquivar saltando las minas** que arroje al suelo y luego golpearle hasta tener cargado el golpe poderoso. También **es importante que esquives con saltos su sombra inmovilizadora** (3), ya que si quedas congelado, Sasuke aprovechará para arremeter contra ti. Cuando le des el relevo a Chôji, **pulsa R1 para que se convierta en bola gigante** y aplaste a tus rivales. Repite la táctica hasta poder noquear a Shikamaru y después **encárgate de Sasuke alternando combos y técnicas.**


1


2


3

» 06: LOS MUÑECOS HOKAGE NIVEL D

OBJETIVO: **Desvelar el secreto de la maldición de los muñecos Hokage combatiendo para ello a un grupo de ladrones.**

Dirígete a las Afueras, donde serás víctima una vez más de una **emboscada.** Para derrotar a este amplio grupo de forajidos, puedes **usar las diversas técnicas de Kakashi,** como su Cuchilla de luz pulsando R1 (1) y su ataque Mil años de dolor, con los que saldrás vencedor de la trampa (para este último, fija a un enemigo con L1 y luego pulsa R2 para acuchillarle por sorpresa (2)). **Alterna estos ataques con los combos habituales de Naruto,** sus técnicas especiales y el lanzamiento de objetos (3).


1


2


3

07: ESCOLTA DE PRISIONEROS I NIVEL C

OBJETIVO: Regresar a la Hoja Oculta mientras proteges un carromato por el camino en el que trasladas a un prisionero peligroso.





Lo primero de todo: elige a Shikamaru y Chôji como compañeros de apoyo en el correspondiente menú 1. A continuación, ve por el camino más corto en el mapa y **empieza utilizando los combos que has aprendido con Naruto** para dejar fuera de combate a los forajidos que os atacarán por el camino.

La técnica Sombra Imitadora de Shikamaru te será realmente útil aquí, ya que podrás **congelar a todos** tus oponentes de forma rápida para evitar que sigan destrozando el carro que estás custodiando y liberen al preso de su interior. Con esa técnica, a la vez, **podrás también lanzarles cuchillos pulsando** ● 2.

Otra técnica que también te vendrá bien utilizar en esta misión será la **bola gigante de Chôji**, que te servirá para aplastar a los bandoleros sin contemplaciones y que a estas alturas seguro que ya manejas a la perfección. **Mantente siempre cerca del carro** para atajar los intentos enemigos de romperlo y superarás la misión.

08: MALA PUBLICIDAD NIVEL D

OBJETIVO: Reparto de publicidad para ayudar al "Emporio Karin".



Recorre la parte central del mapa librando media docena de combates contra peligrosas ninjas, y después **regresa otra vez a los grandes almacenes**.
En cada uno de los enfrentamientos, **empieza utilizando tus técnicas especiales** para diezmar a la banda de ninjas que os atacarán. Cuando queden pocas, **céntrate en las jefas de rosa y aplícales unos cuantos combos** hasta derrotarlas a todas 1.
También **puedes emplear las armas arrojadizas** que te han entregado Karin, que te serán muy útiles para eludir en determinados momentos el combate cuerpo a cuerpo.

09: DISTURBIOS COSTEROS

OBJETIVO: Acabar con una nueva banda de forajidos en la costa.

Acércate al Puerto y comienza utilizando unas cuantas veces el **ataque multiplicador y el golpe poderoso** para reducir drásticamente la cantidad de forajidos que te atacan sin parar. Después acaba con el resto de los **ninjas marrones** usando algún **objeto explosivo** 1 o con unos cuantos golpes. Por último, ve a por los dos **jefecillos** del grupo con unas buenas combinaciones de tus mejores golpes.
Tras acabar con este primer grupo, tendrás que librar un **combate contra Sasuke** para que el jefe de la banda no sacrifique a la muchacha que tiene raptada.

COMBATE: Sasuke

EN DEFENSA: Los ataques más peligrosos de Sasuke son los de larga distancia, así que **procura mantenerte cerca de él** para no sufrirlos.
También es recomendable que instales algunas **fichas defensivas** en tu nueva placa de habilidades Hoja 2.

EN ATAQUE: Una vez en combate, **comienza a moverte velozmente** a su alrededor y aplícale tus primeros combos de bofetadas. Si ves que tus golpes son bloqueados constantemente, **usa la técnica erótica** 3 **para aturdirle** durante unos segundos y poder atizarle mejor o gánale la espalda con un rápido movimiento de cambiazo. **Emplea también el golpe poderoso y la técnica de multiplicación** cuantas veces puedas, para después **recurrir al Poder de las Nueve Colas** una vez que su barra de vida haya menguado lo suficiente.
Si todavía le resta algo de vida tras este brutal ataque (lo cual es recomendable para evitar que Sasuke renazca en su forma maléfica), **remátale con una buena ráfaga de objetos arrojadizos explosivos**.







MISIÓN PARALELA: LA PERSECUCIÓN DE SASUKE

OBJETIVO 1: Encontrar a Sasuke.
OBJETIVO 2: Derrotar a Kabuto.

Ve a Hakuten Inari, donde verás a un grupo de malhechores. **Golpéales para acumular orbes** y destroza los **cofres** que hay en varios puntos del escenario, los cuales esconden interesantes **ítems**.

Cuando hayas recuperado suficientes energías, sigue por la salida de la parte superior. **Actúa igual en el siguiente escenario**, con cuidado de **no caer en las trampas** ocultas en la maleza. Después escapa por la salida del fondo.
Tras la escena con Kiba, **avanzarás por un laberinto de puertas**, algunas ilusorias. Para saber cuál es el camino correcto, **ve por las puertas cuya sombra se proyecta de forma opuesta a las otras tres**.
Tras grabar la partida, avanza por el siguiente escenario **evitando las sombras suelo**, ya que no anuncian otra cosa que la caída de una roca.
Después de **finiquitar a otro grupo de ninjas**, avanza y llegarás hasta Sasuke, raptado por Kabuto.

10: LA FALACIA DEL JUGADOR NIVEL D

OBJETIVOS: Eliminar a un grupo de monos ladrones en el Monte Colamono y derrotar al rey mono.

Lo primero que tendrás que hacer en esta ocasión es **deshacerte de unos cuantos monos marrones**, cuya mayor virtud es su capacidad defensiva. Para lograrlo, **muévete rápidamente alrededor de ellos** para sorprenderles por la espalda, evita ser rodeado y descarga largos combos en cuanto tengas ocasión.
Para cumplir tu segundo objetivo, merodea por el mapa alrededor del monte y pronto te enfrentarás al **jefe de los simios**, al que protegerán algunos otros monos. Corre hasta él y **golpéale incesantemente hasta que caiga**, para después dar el relevo al **Neji** y que le ataque con sus 64 signos Hakke 1.
Continúa atacando sin parar con **Naruto** y deja después que le sustituya **Sasuke**, empleando con éste el potente ataque Chidori sobre el rey mono 2. Atácale un par de veces seguidas con esta técnica y finalmente acabarás con él. Tranquilo, que no es tan difícil como parece, solo hay que tener algo de paciencia...

Si no consigues derrotarlo a tiempo, el rey mono escapará y tendrás que seguir merodeando por la montaña hasta encontrártelo de nuevo.

Si le vences, se abrirá otra misión paralela y un minijuego.
(VER MISION PARALELA: LA PERSECUCION DE SASUKE)

MINIJUEGO: Partida de dados

DÓNDE: En el Monte Colamono.
QUÉ HAY QUE HACER: Puedes retar al rey mono a una **partida de dados, apostando minerales** que habrás tenido que adquirir antes a cambio de algún objeto.
Es un sencillo juego en el que **gana quien obtenga la suma más alta de tres dados** 3 y gracias al cual puedes volver a la Villa con los bolsillos llenos de minerales. **Con estas piedras podrás luego comprar objetos en la tienda.**

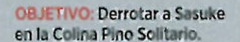






» MISIÓN PARALELA: EL DESAFÍO DE SASUKE







OBJETIVO: **Derrotar a Sasuke en la Colina Pino Solitario.**

Procura **mantenerte siempre cerca y sorpréndele por la espalda** con el cambiazo para golpearle con mayor contundencia 1. **Alterna este ataque con cualquiera de tus técnicas especiales**, con las que también conseguirás que tu rival vaya perdiendo energías 2.



Por último, **en cuanto puedas desbloquearlo, usa el Poder de las Nueve Colas** para que muerda definitivamente el polvo 3.

» 11: CASTIGO NIVEL C







OBJETIVO: **Transportar un cargamento de metales preciosos desde la Hoja Oculta hasta Tanzaku.**
TIEMPO: **1:30 minutos.**

Pon a **Shikamaru como primer aliado** para hacer frente a **tres emboscadas** sucesivas, en las que tendrás que **derrotar a dos jefas ninja y un matón en cada una** de ellas.
Nada más comenzar, corre con **Naruto** hacia el bandolero grandullón y atácale insistentemente con tus técnicas especiales hasta eliminarlo 1. Después da el relevo a **Shikamaru** y usa la sombra imitadora para congelar a las ninjas y vencerlas a golpe de shuriken 2.
Repite esta estrategia en los tres enfrentamientos. Al acabar esta misión, deberás afrontar **otro reto paralelo**. (VER MISIÓN PARALELA: EL DESAFÍO DE SASUKE)

Tras concluir la misión paralela, abrirás un **minijuego**.

MINIJUEGO: Entrenamiento con Jiraya

DÓNDE: En la Colina Pino Solitario.
QUÉ HAY QUE HACER: Derrotar al mayor número de enemigos en tres minutos de tiempo. Para ello, tendrás que **utilizar sin parar todos tus combos y técnicas de golpeo** para derribar a cuantos oponentes puedas en el plazo de tiempo dado 3.
En función de tus logros, serás recompensado por Jiraya con diferentes **premios**.

» 12: TESORO NACIONAL NIVEL C

OBJETIVO: **Defender el almacén de Madame Shijimi de los ladrones.**
TIEMPO: **2 minutos.**

Comienza **golpeando con combos simples** a los primeros ladrones que intenten acercarse a cualquier de las puertas del almacén 1.
Después **da el relevo a Shikamaru y arroja unas cuantas trampas explosivas** (R1) por la zona para que los delincuentes que sigan llegando caigan en ellas 2.

Por último, cuando los ladrones empiecen a acudir en grupos más grandes y tu tarea se complique, **usa la técnica de multiplicidad con Naruto** para eliminarlos antes de que destruyan alguna de las puertas de acceso 3.







» 13: NUEVO SERVICIO DE REPARTO NIVEL C

OBJETIVO: **Transportar un cargamento inflamable hasta Tanzaku.**
TIEMPO: **3 minutos.**

Vuelve a elegir a Shikamaru como aliado para hacer frente a **tres emboscadas sucesivas.**
Para conseguir tu objetivo, **empieza utilizando la técnica de multiplicidad con Naruto** para acabar con el adversario que tengas más cerca 1. Después **cambia a Shikamaru y usa la sombra imitadora** para congelar a uno o dos enemigos y abatirlos a golpe de kunai 2.
Alterna rápidamente estos dos ataques, centrándote sobre todo en los ninjas más cercanos al carro y superarás la misión.





» 14: ESCOLTA DE PRISIONEROS II NIVEL C

OBJETIVO: **Escoltar otro carromato con un prisionero.**

Antes de encaminarte hacia el Pueblo Fronterizo, **te recomendamos que formes equipo con Shikamaru** como aliado principal. Aunque es una **misión sin límite de tiempo fijado**, la multitud de enemigos que asediarán el carruaje durante las tres emboscadas hacen que no resulte un reto sencillo, así que toma buena nota de los consejos que te damos a continuación.
Para empezar, puedes probar a **utilizar la técnica Harén con Naruto** (R1 + R2 tras activar la multiplicidad) y desembarazarte así de los primeros enemigos 1.
Después **deja que Shikamaru entre en escena** y elimina a los ladrones restantes con la **sombra imitadora y los kunais** 2.
Estos son los ataques principales que puedes utilizar durante los combates, **alternándolos también con otros ataques especiales**, combos y el lanzamiento de armas explosivas por parte de Naruto. **Actúa rápido y sin alejarte demasiado del carromato** o será éste quien pagará al final las consecuencias.







15: PROBLEMA EN LA ARENA NIVEL A

OBJETIVOS: Infiltrarte en el castillo y derrotar a Gaara.

Dirígete al **Castillo Arena**, situado en el extremo oeste del mapa, mientras te deshaces de unos cuantos enemigos que te saldrán al paso.
Una vez en el jardín, **avanza hasta el tejado** mientras eliminas a los ninjas que encuentres en tu camino. **Usa las técnicas especiales de Naruto y Shikamaru** para no pasar apuros.
Cuando llegues al **tejado**, avanza hasta el final golpeando a más ninjas y llegarás a un **almacén**. Acaba allí con otro grupo de ninjas y **sube por las cajas hasta alcanzar lo más alto del recinto**.









Lo que tendrás que hacer es ahora es **ir saltando, con sumo cuidado y calculando bien los saltos, por las cajas móviles** hasta alcanzar la plataforma del otro lado 1.
Ya **dentro del castillo**, acaba con el primer grupo de ninjas, recoge los ítems y sube por las escaleras. Avanza mientras eliminas a unos cuantos matones y ninjas más. Aquí **tendrás que utilizar de nuevo la sombra imitadora de Shikamaru o las técnicas de Naruto en caso de que te veas rodeado** por muchos enemigos 2.
Sube después por las siguientes escaleras y **avanza por los sucesivos áticos mientras te deshaces de más enemigos**. Tras **salvar la partida** en la lámpara de grabación, entra en la sala de la izquierda. Después de una nueva secuencia de vídeo, tendrás que librar otro trepidante combate, esta vez contra Gaara.

COMBATE: Gaara

EN DEFENSA: El mayor peligro son los **ataques lejanos de Gaara**, principalmente su clon de arena, los cuales **puedes evitar alejándote unos pocos metros** 3.
EN ATAQUE: Nada más empezar, **utiliza la técnica del cambiazo** para poder aplicarle buenos combos, ya que si atacas frontalmente muchas veces Gaara detendrá tus golpes con muros de arena.

Usa también tus técnicas especiales, especialmente la sombra imitadora de Shikamaru 4, para ir menguando progresivamente su barra de salud. Por último, **emplea el Poder de las Nueve Colas** para rematar a tu oponente.

Finalizado este combate, tu obligación será **superar otra nueva misión paralela**.
(VER MISION PARALELA: EL AYUDANTE DE HINATA)

MISIÓN PARALELA: EL AYUDANTE DE HINATA

OBJETIVO: Derrotar al guerrero gigante.

Dirígete a la **Villa Lunaflor**, donde tendrás que enfrentarte a un guerrero gigante que puede darte más de un problema si te lo tienes un poco "creído".

Para derrotarlo, **comienza moviéndote de un lado a otro** para esquivar sus violentos garrotazos 1. Después empieza a castigar a tu rival usando tus **técnicas especiales** hasta debilitar considerablemente su primera barra de salud.





Tras esto, comienza a **aplicarle combos mientras sorteas sus ataques dándole el cambiazo**. Si eres lo bastante rápido esquivando, podrás encajarle cuatro o cinco combinaciones seguidas sin darle opción de alcanzarte. Cuando las fuerzas de tu rival empiecen a escasear, **llevará a cabo un peligroso ataque lumínico que sólo podrás evitar sorteando los rayos mientras corres** 2. En cuanto tu rival baje la guardia, **usa el Poder de las Nueve Colas** para acabar con él.

16: ESTA VEZ VA EN SERIO NIVEL D

OBJETIVO: Proteger el almacén de Madame Shijimi de más ataques de ladrones.
TIEMPO: 2 minutos.



Al igual que antes, **usa a Shikamaru** para sembrar de **trampas explosivas** las cercanías de las puertas 1.
En cuanto a **Naruto, utiliza su técnica de multiplicación para combatir a los diversos enemigos** que se aproximen demasiado a las puertas 2 y también prueba a **usar tus explosivos arrojadizos**.



17: EL ESPECIALISTA NIVEL D

OBJETIVO 1: Rescatar al director de televisión desaparecido.
OBJETIVO 2: Eliminar a las mantis.

Ve en compañía de Neji hasta el Estanque del Dragón. Una vez allí, retrocede hasta la entrada de la cueva y podrás recoger un kunai de plata en un cofre. Después vuelve al punto de comienzo, **elimina con combos simples a los ninjas azules** que salgan a tu encuentro 1 y sube por las rocas de la izquierda. Llegado arriba, da un buen salto para **cruzar el puente roto** 2.
Tras el vídeo, acaba con unos cuantos secuaces de Orochimaru más y sigue por la derecha. En la siguiente estancia, **rompe las vallas** de la izquierda y llegarás a un **lago**. Acércate a la máquina de la izquierda para vaciarlo de agua y después baja por el lado derecho para machacar a otro grupo de ninjas azules. **Usa aquí los ataques especiales de Neji** para evitar complicaciones.

COMBATE: Mantis

Tras encontrar al director, **avanza hasta el artefacto del fondo** del jardín y no tardarás en ver aparecer un par gigantescas y peligrosísimas mantis.
Para acabar con ellas, **comienza esquivando sus furibundos ataques con Naruto** al tiempo que les arrojas tus mejores armas explosivas 3.
Después dale el relevo a Neji y emplea en cuanto puedas la técnica especial de los 64 golpes 4. Insiste con esta táctica hasta que consigas eliminar a los dos bichejos.
Si te ves muy apurado, recurre al Poder de las Nueve Colas.









» 18: ESCOLTA DE PRISIONEROS III NIV B







OBJETIVO: **Escoltar hasta la Hoja Oculta otro carro con prisioneros.**

Otra nueva misión de escolta en la que **el apoyo de Shikamaru te resultará vital para hacer frente a cuatro emboscadas de ninjas zombi** Orochimaru que se cruzarán en tu camino. Para empezar, **usa la clonación de Naruto** para eliminar a los primeros ninjas que se acerquen al carro 1. **Después dale el relevo a Shikamaru y utiliza con él la sombra imitadora** 2 o las minas. Alterna este ataque con **alguna bola gigante de Chôji** 3 y actúa en todo momento lo más rápido que puedas y **sin alejarte demasiado del carro.**

Si tienes problemas en alcanzar el objetivo de esta misión, **prueba a añadir fichas de incremento de daño por ataques o de copias de multiplicación** en tu placa de habilidades.

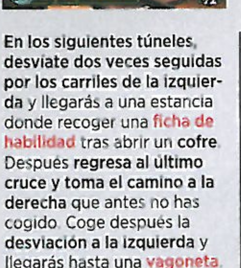
» 19: CERRADO AL PÚBLICO NIVEL C











OBJETIVO 1: **Encontrar a Karin.**
OBJETIVO 2: **Escapar de la Cueva del Dragón.**
TIEMPO: **5 minutos.**

Tras visitar los grandes almacenes, **avanza hasta la Cueva del Dragón Azul** y elimina a unos cuantos ninjas azules mientras avanzas por la gruta 1. **Cuando el camino se divida en dos, sigue recto** y descubrirás al fondo un **cofre con** ítems medicinales. **Después regresa y toma el camino de la izquierda.**
Tras encontrar a **Karin**, sigue avanzando hasta **llegar al centro de experimentación.** Allí, acaba con todos los ninjas azules que salgan a tu encuentro.
Para huir de la cueva, acércate a la gran piedra de la pared del fondo y **utiliza en ella tres veces el golpe poderoso** para destrozarla 2.

En los siguientes túneles, desvíate dos veces seguidas por los carriles de la izquierda y llegarás hasta una estancia donde recoger una ficha de habilidad tras abrir un **cofre.** Después **regresa al último cruce y toma el camino a la derecha** que antes no has cogido. Coge después **la desviación a la izquierda** y llegarás hasta una vagoneta. En cuanto empiece la fase especial, **usa tus shurikens para golpear repetidamente la** palanca amarilla 3 y poder cambiar de rail.
En la siguiente estancia, observarás que hay varias palancas más. Lo que tienes que hacer es **golpearlas de tal manera que la línea que divide los colores de la palanca quede en todas en posición horizontal** 4. Tras lograrlo, corre hacia la salida y habrás terminado este nivel.

» 20: DESAPARICIONES EN MASA NIVEL S











OBJETIVOS: **Resolver el misterio de la desaparición colectiva y derrotar finalmente a Gaara y Kabuto.**

Llegado a la **Puerta del Viento**, avanza hacia el fondo **mientras esquivas la niebla verde** 1 y luego **súbete a la última caja** para alcanzar el tejado y el balcón abierto.

Ya dentro de la casa, **elimina a todos los ninjas azules** que te salgan al paso y salta por la ventana del fondo. **Sigue combatiendo ninjas sin parar** mientras avanzas por el nuevo callejón 2 y llegarás finalmente hasta una plaza donde te cercarán varios ninjas más.

Acaba con unos cuantos de ellos y **sube por las cajas del fondo** hasta otro balcón. Luego entra en el edificio y reduce a más enemigos mientras avanzas para **alcanzar el** signo dorado que encontrarás en la estancia del fondo.

Alcanzado el edificio paralelo, **continúa adelante mientras usas las técnicas de Neji** para derrotar a los enemigos que irán apareciendo 3. Pronto llegarás hasta un balcón, donde puedes abrir otro **cofre** y **grabar la partida.**
Después **camina por el tejado hasta alcanzar un patio,** lugar en el que tendrás que enfrentarte de nuevo y sucesivamente a una de pareja de complicados enemigos con los que terminará el nivel.

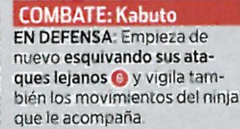
COMBATE: Gaara 2

EN DEFENSA: Al igual que en el combate anterior contra Gaara, **escapa corriendo de sus ataques de arena** antes de iniciar el contraataque.
EN ATAQUE: Conéctale buenos combos valiéndote de la técnica del cambiazo 4 y **prueba también tus técnicas especiales,** tanto los clones de Naruto como los 64 golpes de Neji 5. **Insiste con estos tres ataques** hasta acabar con toda su energía y **guarda el Poder de las Nueve Colas** para la inminente lucha.

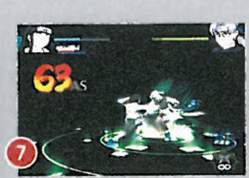
COMBATE: Kabuto

EN DEFENSA: Empieza de nuevo **esquivando sus ataques lejanos** 6 y vigila también los movimientos del ninja que le acompaña.
EN ATAQUE: Aplícale buenas tandas de golpes mientras le esquivas con el cambiazo. **Procura centrarte en todo momento en Kabuto y ataca sólo a su ninja de apoyo cuando no te quede más remedio.** Cuando le hayas hecho bastante daño, **da el relevo a Neji para que ejecute su ofensiva de los 64 golpes** 7. A partir de aquí, **intentando alejarte lo mínimo de Kabuto, alterna los ataques anteriores con algún golpe poderoso o alguna multiplicación de Naruto** 8.
Si te ves apurado y crees que no vas a vencer, **recurre al Poder de las Nueve Colas,** ya que casi seguro que con él lograrás vencerle a estas alturas. En caso contrario, acaba con tu enemigo a base de combos y técnicas especiales.











» 21: BATALLA FINAL NIVEL S











OBJETIVOS: **Infiltrarte en la Cueva de Roca, derrotar a Kabuto con el guerrero gigante y derrotar a Orochimaru.**

De camino a la **Cueva de Roca**, situada en el sureste del mapa, tendrás que **enfrentarte a algún que otro grupo de ninjas grandullones**, a los que podrás derrotar insistiendo con tus técnicas y combos (1).
Una vez en la cueva y **tras tomar el antídoto, avanza hasta tener que doblegar a un nuevo grupo de ninjas no muertos**. Después sigue por el camino de la izquierda y **avanza siguiendo los signos del suelo**. Tras combatir a otros ninjas más, gira de nuevo a la izquierda y llegarás a una estancia donde se levantan **varias torretas de madera**. Corre hasta la rampa del fondo y sube por ella. Al llegar arriba, déjate caer y avanza hasta poder subir por otra rampa. En el primer rellano, tuerce a la derecha y **rompe las vallas** que protegen la nueva rampa que allí verás (2). Después sube por ella y salta al saliente de abajo donde descansa un **cofre**.
Tras la secuencia de vídeo, regresa al saliente del cofre y hazte allí con una nueva **ficha de habilidad**. Vuelve a bajar y sube de nuevo por las rampas. Ahora, **en vez que ir por la rampa protegida con vallas, ve por la otra**. Avanza hasta que se corte el camino y verás frente a ti **varias ballestas en una torreta**. Usa la habilidad "Sprint aéreo" para llegar hasta allí, procurando que las flechas no te alcancen (3). Luego **destroza las ballestas** y salta por las plataformas de la derecha hasta llegar al balcón del fondo.
Visto el nuevo vídeo, sigue por el siguiente túnel hasta poder **guardar la partida**. Después, tras encontrarte con Kakashi y Sasuke, tendrás que afrontar un nuevo combate.

COMBATE: Kabuto y Guerrero Gigante

EN DEFENSA: Nada más comenzar la lucha, **corre hacia los diversos prismas** desperdigados por el patio **y destrózalos** a base de golpes (4). De esta manera, conseguirás que tus enemigos dejen de ser inmortales. Mientras haces esto, **utiliza el salto para esquivar los posibles ataques** por la espalda de tus dos adversarios.
EN ATAQUE: **Céntrate primero en el gigante y en los ninjas que le acompañan** y usa contra ellos explosivos y alguna técnica especial de **Naruto** para ir menguando sus energías. Cuando hayas acabado con un buen número de ninjas, **dale el relevo a Kakashi** y ataca a tus rivales principales con la técnica de los relámpagos cortantes (5). **Utiliza también a Sasuke** para que ponga en práctica su ataque especial Chidori, que causará una buena cantidad de daño a cualquiera de los dos jefes (6). **Alterna estas técnicas** mientras te mueves rápidamente esquivando los ataques y acabarás derrotando a tus oponentes. Eso sí, **procura eliminar antes al gigante** para poder interrumpir más fácilmente los intentos de autocuración de Kabuto.

Superado este reto, sigue avanzando hasta que aparezcan Sakura y Karin, que te darán la oportunidad de reponer tus herramientas.
Después sigue avanzando mientras te deshaces de algunos zombi-ninjas más (7) y **vuelve a grabar la partida** en el siguiente punto (luego ya no podrás, estás a punto de terminar el juego). Continúa adelante hasta el siguiente patio y prepárate para el gran combate final del juego contra Orochimaru.

COMBATE: Orochimaru

EN DEFENSA: Comienza **avanzando en círculos** hacia Orochimaru mientras evitas sus ataques lejanos. Tu objetivo aquí es **plantear un combate a corta distancia**, ya que te resultará mucho más sencillo ganarle así.
EN ATAQUE: En cuanto llegues a la altura de tu rival, **usa el cambiazo para esquivar su primer golpe y aplícale una buena combinación de patadas y puñetazos**.
Cuando se levante, da entrada a **Sasuke** y atácale con el Chidori y la Técnica ígnea (8). Luego da el relevo a **Kakashi**, fija a tu rival y acuchíllale con la Técnica Milenaria unas cuantas veces (9). Una vez que Orochimaru esté ya un poco tocado, **utiliza el Poder de las Nueve Colas de Naruto** para dejarle en el estado más precario posible (10). **Luego remátale con más técnicas de tus compañeros.**







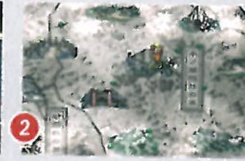






» EXTRAS Y TRUCOS







Una vez que termines el juego, **disfrutarás de un pequeño número de extras** para añadirle algo de vidilla a tu segunda partida.

Entre las novedades se encuentran **la posibilidad de disponer de la placa de habilidad Shuriken** (1), que te permitirá albergar un mayor número de fichas, y **la aparición en el mapa de diferentes puntos verdes** en los que podrás enfrentarte a los jefes del juego directamente en cualquier momento (2).
También **podrás disponer si quieres de Gaara y Kakashi como dos nuevos miembros elegibles** en la formación de tu equipo.

En cuanto a los trucos, simplemente informarte de que **en cualquiera de las pantallas de carga del juego puedes obtener gratuitamente un orbe azul**. Estos orbes te servirán **para rellenar tu barra de chakra, que está destinada a la ejecución de técnicas ocultas.**

Para conseguirlo, **basta con que gires a gran velocidad y en círculos el stick derecho del mando** hasta que veas salir la bola del símbolo blanco (3).





7+

Género: **AVENTURA**
Editor: **EA**
Precio: **49,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CONTROLES BÁSICOS

Joystick izquierdo: mueve a Harry en cualquier dirección.
Joystick derecho: Lanza hechizos.
✖: Hace que Harry corra.
■: Habla con los personajes.
●: Explora la habitación donde te encuentras. Si utiliza el joystick derecho al mismo tiempo podrás echar un vistazo de manera más cercana al lugar.
▲: Saca la varita.
R1: Apunta a un rival con la varita.
R2 y L2: Cambia el objeto al que apuntes con la varita.

TODOS LOS **SECRETOS DE HOGWARTS** AL DESCUBIERTO

Harry Potter y la Orden del Fénix

El regreso de Lord Voldemort ha vuelto a poner en alerta a toda la comunidad mágica, aunque los muros de Hogwarts guardan los secretos que Harry, Ron y Hermione necesitan para derrotarlo. ¿Les ayudarás a explorar la escuela para encontrarlos? No te preocupes, nosotros también vamos contigo armados con nuestra varita y esta guía.

» CÓMO SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE HOGWARTS


1


2


3


4

Explora sin parar

Cada lugar de Hogwarts tiene bastantes tareas por resolver. En ocasiones te explicarán algunas, otras estarán a simple vista y algunas habrá que deducirlas.
Antes de irte de un sitio presiona ● para explorar y ver el porcentaje descubierto en esa zona. Si hay algún objeto que te pueda recompensar, **el mando vibrará y el objeto se iluminará después 1.** Hay sitios donde se puede escalar y bancos que pueden moverse para acceder a una zona secreta. Además, las escobas también pueden barrer el suelo y descubrir tesoros, los paraguas pueden revolotear y espantar a la gente...
Prueba también Wingardium Leviosa en los jarrones de piedra que arregles para descubrir ranas que te darán más órbitas. Aunque la mayoría de objetos te darán órbitas por repararlos 2, **algunos te recompensarán si usas Reducto y los haces añicos.** Si te encuentras perdido no te muevas durante un par de minutos, uno de los fantasmas aparecerá y te aconsejará dónde ir 3.

La varita de un mago, su mejor arma

Los hechizos de Harry se ejecutan con la ayuda del joystick derecho y le permitirán abrirse camino a través de Hogwarts durante la aventura 4.
Cada uno de ellos funciona con una serie de objetos y de enemigos concretos, aunque **algunos objetos permiten ciertas combinaciones.**
Cuando necesites practicar tus encantamientos, el profesor Flitwick te esperará en su clase para ayudarte siempre que quieras.
A continuación te mostramos cómo ejecutarlos todos, así que toma buena nota, porque te va a hacer falta:

HECHIZOS PARA APLICAR SOBRE OBJETOS

- **Accio:** Te permite atraer un objeto hacia tu posición. Mueve el Joystick dos veces hacia atrás.
- **Depulso:** Aleja un objeto. Mueve dos veces hacia delante 5.
- **Reparo:** Te permite arreglar cosas. Presiona hacia ↑ y gira el joystick a la derecha varias veces.
- **Wingardium Leviosa:** El mejor hechizo para elevar objetos y llevarlos de un lado a otro.
Primero presiona ↑, luego ejecuta un cuarto de vuelta desde arriba a la izquierda y desde ahí media vuelta a la derecha. Cuando tengas el objeto sobre donde quieras ponerlo, presiona ✖ y déjalo caer.
- **Incendio:** Perfecto para quemar plantas y encender antorchas. Mueve el joystick arriba y abajo y repítelo hasta que el objeto que quieras se incendie.
- **Reducto:** Destroza cualquier objeto. Pulsa ↑ y gira el joystick en círculos hacia la izquierda varias veces.

HECHIZOS DE COMBATE

Estos encantamientos sólo se activan en el modo Batalla. Para afinar tu puntería, asegúrate de dejar pulsado R1 para no perderles de vista aunque te muevas.

- **Expelliarmus:** Desarma a tu rival para que no te ataque. Presiona atrás dos veces 6.
- **Desmaio:** Deja a tu enemigo aturdido. Gira el joystick hacia la izquierda varias veces.
- **Protego:** Dos veces hacia arriba y un aura de protección te defenderá de los ataques rivales.
- **Rictusempra:** Hace que tu enemigo pierda el equilibrio. Mueve el joystick arriba y abajo un par de veces.
- **Petrificus Totalus:** Hechizo perfecto para dejar congelado a tu enemigo y atacar sin piedad. Sube el joystick y gíralo en círculos hacia la derecha.
- **Levicorpus:** La mejor manera de dejarles colgados boca abajo. Levanta el joystick hacia arriba y ejecuta el mismo movimiento que usas con Wingardium Leviosa.


5


6

ÓRBITAS

Las Órbitas azules otorgan hechizos más potentes y se consiguen realizando misiones y encargos. Pero puedes sacar más si usas **Reparo con los jarrones rotos** e Incendio con las antorchas apagadas. Es más, **si enciendes todas las antorchas de ciertos pasajes tendrás un extra de órbitas.**
Si ves una armadura que no está firme, usa Accio tres veces sobre ella hasta que te de órbitas. **Las alfombras del suelo también te premiarán** si usas Accio o Depulso con ellas. **Si ves una fregona, significa que cerca hay un charco que puedes fregar.** Usa Wingardium Leviosa para poner la fregona encima del charco y sacarás más órbitas. Por último, **muchas paredes de Hogwarts tienen ladrillos sueltos**, verás que su tono es distinto, usa Depulso para descubrir las placas de los magos.



SALA DE RECOMPENSAS

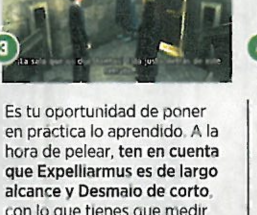
Esta habitación, que **está en el quinto piso**, tras el cuadro del Sr. Gruñón, es la sala secreta de Myrtle la llorona y **contiene los tesoros que consigues en la aventura.** Cada vez que desbloquees uno, Myrtle aparecerá y te invitará a dar un paseo por la sala. **Aprovecha cuando estés en la Gran Escalera** para pasarte.



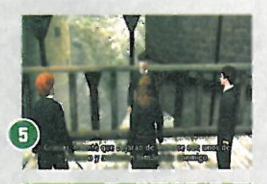
COMIENZA LA AVENTURA











Llegada a la Orden del Fénix

Comienzas con una breve escaramuza con los Dementores en el mundo de los Mugglers donde aprendes a usar la varita. Tras el incidente Harry va al **Cuartel General de la Orden del Fénix** y a modo de tutorial **ordena el desastre del salón usando Accio y Depulso. En la cocina con Hermione aprende Reparo (1) y ayuda a Ron a hacer su maleta con Wingardium Leviosa (2).**
Tras el tutorial, escucha la reunión de Dumbledore con los profesores. De aquí **la acción salta al comienzo del curso en Hogwarts** con Harry librándose de la expulsión y la presentación de los nuevos profesores.

Nuevos profesores, mismos problemas

El primer escenario donde apareces es **el patio de entrada. Ve hacia los gemelos George y Fred y habla con ellos**, a continuación, **usa la escoba para barrer las hojas. Selecciona a Hermione en el mapa del Merodeador y sigue las huellas** hasta llegar a la Sala Común de Gryffindor en el Séptimo piso. **Habla con el cuadro de la Sra. De Blanco,** te pedirá el **Santo y Seña**. Como no lo sabes, habla con el chico rubio de Gryffindor que hay en las escaleras para que te lo diga y vuelve a hablar con el cuadro para, ahora sí, poder pasar.
En la sala común habla con Hermione y dale la vuelta al tablón de anuncios con Accio. Aparecerá fantasma de Myrtle "la Llorona" y te hablará de la **sala de tesoros. Examina el tablón y mira los libros de la estantería.** Sácalos con Accio o con Incendio si quieres verlos revolotear en llamas y después **busca a Neville Longbottom con el mapa**. Mientras bajas, darás con la **sala de recompensas** en el quinto piso (3). Baja por la puerta del tercer piso y **coloca los cuadros en orden. Luego juega una partida de Snap (4) y sal al Puente Colgante para defender a Neville (5)** de los alumnos que le molestan. En el puente puedes localizar la **primera criatura voladora. Luego ve a la sala de Defensa contra las Artes Oscuras** para la clase de Umbridge.

Aprende a defenderte por ti mismo

Sal de la clase y **acude al patio de Transformaciones, donde Fred y George te enseñan los hechizos de Expelliarmus** (para desarmar) **y Desmaio** (para aturdir) (6).
Es tu oportunidad de poner en práctica lo aprendido. A la hora de pelear, **ten en cuenta que Expelliarmus es de largo alcance y Desmaio de corto**, con lo que tienes que medir la distancia. **Mantente en movimiento hacia los lados a la vez que tienes pulsado R1**, así tendrás localizado al rival.

Tras despertar de la pesadilla con Umbridge estarás en la Sala común de Gryffindor. **Echa los troncos a la chimenea y mueve la mesa** para subirte a ella y **hablar con el cuadro** al lado de la chimenea (7), que te pide que recuperes su Snitch. Baja de la mesa y **recoge el Snitch que está en el cuadro del Señor Barbudo dormido**, devuélveselo a su dueño y recibe un **Snitch dorado** como recompensa. Acércate a él cuando se pose en la mesa para recibir **órbitas extras**. Baja a la biblioteca para borrarte la mancha de la mano.

En la biblioteca, mueve el mueble del fondo de la sala para encontrar uno de los doce paquetes de Fred y George. **Para conseguir el libro usa Wingardium Leviosa y mueve la mesa pequeña** cerca de la estantería del libro para subirte a ella (8). Una vez arriba apunta con tu varita al libro. Tendrás que repetirlo tres veces hasta que lo atrapes.

Tras recuperar el tomo, ve al baño (9) de Myrtle "la Llorona" y aprende **Incendio** para iluminar las antorchas. Al hacerlo aparecerá Myrtle y hablarás con ella. Después, **usa Accio con los baños** para que se salga el agua.

Dirígete al Invernadero y habla con Neville. Ayúdale a quemar las plantas con Incendio (10) y accederás al invernadero. Usa el cubo para echar tierra a las macetas y riégalas con la regadera para sacar más órbitas (11). Neville te enseñará la Sala secreta de Menesteres en el Séptimo piso (12). Una vez ahí, **aprende el Hechizo Protego** para protegerte en las batallas. A partir de entonces, **puedes empezar a buscar miembros para el Ejército de Dumbledore.**

La capa de invisibilidad

De vuelta en la Sala común de Gryffindor, **Ginny Weasley te pide que ayudes a lo gemelos** a recuperar un objeto confiscado por la Profesora Umbridge.

Antes de ponerte con ello, ve al dormitorio de los chicos y consigue varias **órbitas haciendo las camas (Reparo), inspeccionando los cofres** que hay debajo de éstas **y encendiendo la estufa.** Ahora coge la **capa de invisibilidad** que está en el arcón (13), **póntela** y **dirígete a la clase de Defensa de las Artes Oscuras.**

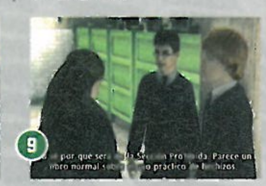
Una vez allí encontrarás a dos alumnos haciendo guardia y bloqueando la entrada a la habitación de Umbridge. Para evitarlos, **tira los jarrones al suelo** y aprovecha la distracción que has creado para subir. Umbridge no te verá gracias a la capa, así que **coge el jarrón en la salita anexa y sal de ahí pitando** (14). Cuando quieras, regresa a la clase sin la capa y **activa el proyector, abre los pupitres y mueve el armario** hacia un lado.



















» CÓMO LOCALIZAR A TODOS LOS **MIEMBROS DEL ED**


1

2


3


4


5

Anthony Lodgins está en el pasillo inferior de la torre del reloj 1. Ya que estas ahí, **sigue hasta la torre del reloj** y sube las escaleras de la derecha, **toca las minicampanas** y sonara la campana grande que te dará más **órbitas** 2.

Las gemelas Padma y Parmati

Padma y Parmati Patil **te pedirán que las vayas a buscar a la sala de Adivinación**. Nada más fácil: ve allí y se unirán al ED sin que tengas que hacer nada más.

Defiende a Susan

Busca a Susan en el patio y **vence a los dos matones que la están molestando**. Tras librarte de ellos, conseguirás que la chica se una al ED 3.

Michael Corner

Michael Corner está en el puente de piedra, y no tendrá problemas para unirse al Ejército de Dumbledore.

Zacharias Smith y los deberes

Ve a la biblioteca y habla con Zacharias Smith. Para que se una al ED **te tienes que ayudar antes con los deberes**. Primero **consíguele el Libro de los Monstruos**, que se encuentra en la última estantería derecha de la sala del fondo de la **biblioteca** y luego **llévale una hierba** que podrás encontrar en la **enfermería** 4 (ya que estás ahí **haz las camas, enciende la caldera y mueve los biombos con Depulso**). Por último, **te preguntará la fecha de la muerte de uno de los fantasmas**, éste se aparecerá y Zacharias se unirá el ED.

De camino al comedor en la sala anterior a éste, tienes que abrir una de las puertas pequeñas y coger la **fregona** para **limpiar los charcos alrededor de la estatua dorada**. Así conocerás el origen de Hogwarts.

La trampa de Angela Thompson

Regresa al comedor y **usa Wingardium Leviosa con tres de las mesas para que aparezcan alimentos sobre ellas**. Ve después a la **chimenea** y **usa la varita para tirar de la cuerda** que enciende las antorchas. Utiliza de nuevo la varita y **baja los tapetes de la casa de Gryffindor** con el mecanismo del final de la sala que tiene las cuatro cortinas. **Usa Accio en el atril del profesor** para iluminar la bóveda del comedor, luego **Wingardium Leviosa sobre el atril** para conseguir **lechuzas** 5 y al final **Incendio para cubrir el comedor de velas**.

Después de todo esto, habla con Angelina Johnson, que está atrapada detrás de la silla grande del final de la sala. **Usa Wingardium**, pon la silla al lado de la mesa y entra por la puerta donde está Angelina. Baja las escaleras y habla con ella. **Coloca las copas de Plata en las vitrinas con base plateada y las doradas en las de base dorada**, luego **usa Reparo** para **arreglar cada vitrina** 6.

Cuando Angelina se haya marchado usa el plumero para sacarle brillo a las copas de Quidditch que están al lado de la chimenea y examínalas para obtener **órbitas**. Sube al comedor y **lee el titular del periódico** que deja una de las lechuzas sobre una mesa. Con ese titular podrás **utilizar el pasadizo del cuadro que está en la biblioteca** y comunica con el pasilio del segundo piso.

Los fuegos artificiales de George y Fred

Localiza a George y Fred en el mapa y ve a buscarlos. Mientras bajas las escaleras exteriores **enciende todas las antorchas**.

Una vez en el cobertizo, sube una de las escaleras y quitale las fundas a las barcas. Luego coloca las cajas que Fred y George te pasan en las barcas 7 y a continuación cubre las barcas de nuevo. Como premio recibirás un **vistoso espectáculo de fuegos artificiales**.

Antes de irte, examina la cadena de la esquina, enciende las antorchas y **da de comer a las gaviotas usando los peces** que hay en el cubo. Después continúa por el camino de tierra que hay detrás del cobertizo y **recoge otro paquete de Fred y George** 8.

Colin Creevey y su cámara de fotos

Sube al patio de piedra por el camino que está detrás del cobertizo y entra al patio empedrado donde está Colin Creevey. En el patio empedrado, **arregla las escaleras rotas** 9, sube a la parte superior, y **arregla las gárgolas de piedra** para descubrir **símbolos secretos** de Hogwarts.

A continuación, coloca cada banco en el color que le corresponda. Arregla la **tubería** de la esquina y **habla con la Gárgola** que hay en la esquina superior derecha. Vuelve a la tubería arreglada y sube por ella, gira a la izquierda en el saliente y vuelve a subir por la tubería de la torre. Llega a la parte superior del edificio y recoge las **órbitas**.

Ayuda Colin a recuperar su cámara. Para ello, quema la planta de la pared con Incendio y pon uno de los bancos cerca de la parte baja del muro. Luego sube y pasa por la pared para trepar por la tubería. Pasa por el saliente de la izquierda y cambia de tubería 10, sube y **repara la tubería rota**, sube por ella y arregla el saliente. Por último, **coge la cámara con Wingardium Leviosa** 11 y déjala caer, Colin la recogerá.

Deja a tus rivales petrificados

Vuelve a la sala de Menesteres y **aprende con Gynn el Hechizo de Reducto** que te servirá para destruir objetos. Luego **enséñale a Colin el encantamiento Petrificus Totalus** 12.

Hannah Abbot no quiere ser vista

Ve a ver a Hannah Abbot a la planta baja de la Gran Escalera. Te dirá que sólo irá a la reunión si nadie la ve. Después sube la escalera del fondo derecho y **habla con el cuadro del astrónomo** que guarda el pasadizo a la séptima planta. Regresa y **dile a Hannah cuál es el pasadizo** 13.

Ernie y el trabajo de Pociones

Dirígete ahora a la cabaña de Hagrid y, **cuando pases por el círculo de piedra, utiliza Accio o Depulso sobre la planta** del medio para encontrar un nuevo **paquete de Fred y George**.

En la cabaña de Hagrid 14 **habla con Ernie, consigue cinco plantas Moly** (las blancas) **y una planta de mandrágora**. Las primeras están en el camino que has recorrido hasta la cabaña. La mandrágora está en la clase de Herbología de la Profesora Sprout, pero **necesitas ponerte las orejeras** de la pared para cogerlas 15. Luego vuelve y dale los ingredientes a Ernie.

Luna Lovegood cuida de los Thestrals

Encuentra a Luna bajando el camino detrás de la cabaña de Hagrid. De camino a verla **encuentra dos huellas de animales y un paquete de Fred y George** escondido en una planta.

Cuando hables con Luna, coge la comida para los Thestrals y súbela al punto más alto del claro. Tendrás que colocarte en el medio del claro y usar **Wingardium Leviosa** 16, luego lleva la comida hasta la mitad del claro donde hay unas rocas que frenan a la comida, sube un poco más y repite la operación dejando el alimento en la parte honda de lo alto del claro.

Detrás de la cabaña de Hagrid hay unas calabazas. Usa la regadera 17 para regar esa zona y hacer brotar las flores. Luego usa una de las calabazas para tapar la chimenea de la cabaña y conseguirás más **órbitas**.


6


7


8


9


10


11


12


13

14


15









También hay **dos paquetes más de Fred y George** en dos plantas. En el huerto de la parte delantera está la **tercera huella animal**. Entre las dos puertas de la cabaña hay otro **paquete de Fred y George**. Por último, coge el **hueso** del huerto y cuélalo por la ventana de la cabaña.

El reencuentro con Cho Chang

Visita a Cho Chang en la Lechucería (18) y ayúdala a **recuperar el paquete de las garras de la lechuza**. Para ello, persíguela hasta lo alto de la torre y **arregla los postes para subir por ellos** y atrapar la lechuza. Una vez que le hayas devuelto el paquete a Cho, **ve a la sala de menesteres y practica Levicorpus** (19).

Las clases de defensa de Snape

Alertado por una premonición, Ron y tú vais al despacho de Dumbledore. Allí **habla con Snape**, que te enseñará a defenderte de la magia oscura. Para derrotarle, pulsa el stick derecho en la dirección opuesta a la que qué apunte con su varita (20).

De vuelta a la orden del Fénix

Tras el incidente con el padre de Ron volvemos al cuartel general de la orden del Fénix (21). **Sube a la habitación de Ginny y ayúdala a encontrar los objetos escondidos**: un **collar** detrás del cuadro, una **caja** debajo de un mueble, otro **objeto** en el mueble con libros y un **libro** en el mueble del fondo. Sube luego a la habitación y **habla con Ron y Hermione**. Baja a hablar con **Arthur** y por último sube a hablar con **Kreacher**.

El severo entrenamiento de Snape

Ve a las mazmorras con Snape para otra clase y luego a la sala de menesteres para **enseñar el Espectro Patronum a los alumnos** (22). Aparecerán **Malfoy y sus amigos**, lucha contra ellos. Cuando la pelea acabe aparecerá Umbridge, la nueva directora de Hogwarts. Ve a la cabaña de Hagrid y derrota a Malfoy.

La travesura de los pantanos portátiles

Vuelve al patio y habla con Luna. Coloca uno de los bancos cerca de la enredadera, **sube al tejado y arréglalo**; luego destruye la pared marcada con una (23) X y **pon el Pantano Portátil encima de la X de la fuente**. Lanza **Incendio** y convierte el patio en todo un vergel.

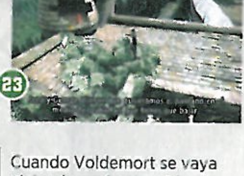
Ve hasta el reloj de la torre y mueve los engranajes de sitio con ayuda de tu varita (24). Sube arriba y **pásale a tu compañero los tres engranajes que faltan**, colócalos en sus lugares y mira cómo el reloj se vuelve loco.

Localiza a las gemelas Padma y Parvati en el pasillo anterior al baño de los Prefectos y **ayúdalas a verter la Poción Bocazas en el altavoz**. Para hacerlo, pon un banco encima de otro y sube (25).

Ya que te encuentras cerca, ve hasta el baño de los prefectos y pon el **patito de goma** y el **barco** en la bañera vaca. Utiliza después tu varita sobre el barco y la bañera se llenará. Ve ahora al tercer piso y **sabotea otro altavoz más**, que está en la entrada al Viaducto y el cuarto en el primer piso cerca del cuadro del fraile cervecero (26).







El penúltimo altavoz está en el pasillo antes de la Biblioteca y el sexto en el patio de entrada.

Reúnete con Gynn Weasley en el Patio de las Transformaciones y ayúdala a **buscar el Pantano Portátil de Fred y George**. Dirígete hacia el árbol grande del patio y, utilizando de nuevo con la varita, (27) ejecuta **Accio** y baja el pantano. De repente aparecen unos estudiantes que querrán pelea, vénceles y coloca el pantano encima de la X. Luego ábrelo con **Incendio** o **Depulso**.

Ayuda a Colin de nuevo

Ahora **regresa a la Lechucería** para ayudar a Colin a entrar en ella. Para lograrlo, **quema la planta de la pared con ayuda de los otros tres magos** y trepa por la torre usando las cañerías (28) y los salientes de ésta. **Entra por la ventana de la planta baja y coloca los paquetes en los huecos marcados con una X**.

Luego sube arriba del todo, **arregla el escalón de piedra** y sal por la ventana para bajar por las cañerías (si dejas ✖ pulsado mientras bajas Harry se deslizará más rápido). Cuando termines la misión, encontrarás a tus pies un **paquete de Fred y George**.

Los gemelos vuelan alto

Ve al patio empedrado para coger otro **pantano de Fred y George**. Para ello, trepa por la tubería hasta la zona superior (29), déjalo caer al suelo y baja a abrirlo. Aparecerá **Malfoy**, que te dirá que vayas a ver a Snape para una clase.

Tras la clase, ve al quinto piso a ver a Fred y a George y activa un pantano. Ahora debes **controlar a los gemelos mientras montan en escoba** y activan las cajas de fuegos artificiales con **Incendio**.

Derrota a los malfoy

Tras el pequeño "incidente" con Umbridge apareces en la cabaña de Hagrid. Sube la colina y **lucha contra Malfoy y sus aliados en el círculo de piedra**.

Es el turno de Sirius y Harry, que tendrán que vencer a Lucius malfoy y su compañera (30). **Mantén la guardia arriba mientras te mueves y calcula el ataque que mejor te convenga** según la distancia. **Expelliarmus** si estás lejos y **Desmaio** en distancias cortas.

La gran batalla final

Luchas contra Voldemort manejando a Dumbledore. Comienza con **Desmaio** y sigue con **Expelliarmus**, cuando tu rival ataque lanza Protego a la vez que te mueves.

Cuando Voldemort se vaya alejando será que está más debilitado. En un momento dado aparecerá en lo alto de la fuente: **usa Protego y ataca en cuanto te dé la oportunidad** (31). Cuando parezca que te ha vencido, Harry te defenderá y será el momento de derrotar a Voldemort con la técnica que te enseñó Snape: **expulsa a Voldemort de los recuerdos las veces que haga falta** y conseguirás que desaparezca (32).

Ahora que Umbridge no está, ve a su habitación y mueve los retratos circulares de gatitos con Depulso y quema el **papel** que está al lado de la chimenea, el de la mesa y los tres del suelo. En la salita de al lado abre el **arcón** y habrás hecho el 100% de la habitación.

Misión desbloqueable: Las Ropas De Luna

Esta misión se desbloqueará **una vez que hayas terminado el modo Historia**.

La **primera prenda** está en una de las mesas del comedor y la **segunda** en la mesa de la Biblioteca (33). La **tercera** se encuentra junto al cuadro en la entrada al Viaducto. La **cuarta** la encontrarás a los pies de la fuente del patio de la torre del reloj. **La quinta** está en el patio de entrada, bajo unas hojas que hay que barrer con la escoba que verás al lado.





















» TRABAJOS DE LOS **PROFESORES**







Profesora Sprout

La Profesora Sprout te manda una redacción ①, así que **ve a ver a Neville** a la sala de menesteres y **te dirá que cojas su libro** en el dormitorio de los chicos. Una vez con el libro en tu poder, **vuelve al invernadero y entrega la redacción a la profesora**. Ahora tendrás **acceso a todo el invernadero y al minijuego de plantar las mandrágoras** en los tiestos que no están rotos. Para ello, usa Wingardium Leviosa para sacar una "E" de Excelente ②. Antes de irte **tira de la cuerda** que está en una de las esquinas para airear el lugar.

Profesor Flitwick

El Profesor Flitwick te mandará un trabajo, un encantamiento.

Para cumplirlo, necesitas el libro que está leyendo una alumna en el comedor al lado de la chimenea ③. Cuando acabes el trabajo llévaselo a Flitwick a su clase, al lado de la biblioteca, y **ya podrás acceder a la sala de Encantamientos y practicar la velocidad con la que los lanzas**. Este ejercicio te será muy útil para memorizar los hechizos que aprendas.

Te indicamos el orden en el que hay que realizarlos y sobre qué objetos para hacerlo en poco tiempo y conseguir la "E" de excelente.

- **Wingardium Leviosa:** con el banco ④.
- **Reducto:** Hojas de la mesa.
- **Reparo:** Hojas de la mesa.
- **Accio:** Chimenea.
- **Depulso:** Silla.
- **Accio:** Chimenea.
- **Incendio:** Placa con cáliz.
- **Reducto:** Hojas de la mesa.
- **Reparo:** Hojas de la mesa.
- **Wingardium Leviosa:** Banco.

Profesor Snape

Cuando bajes a las mazmorras, busca al profesor Snape para que te mande un encargo: **escribir una redacción sobre el ópalo** ⑤.

Ve a la biblioteca y busca el libro al fondo a la izquierda de la sección prohibida para cumplir la tarea encomendada. **Como recompensa, ahora podrás entrar siempre que quieras a la sala de pociones**.

Cuando termines el modo Historia, podrás tener la clase de pociones con el profesor Snape, en el que tendrás que **verter la poción del color que corresponda**. Antes de irte de sus sala **combina Accio, Incendio y Wingardium Leviosa con las probetas de líquidos verdes** para conseguir más órbitas.

Si sacas una "E" con Snape habrás completado las tres calificaciones máximas.

Profesora McGonagall

Ve al patio donde está la Profesora McGonagall. **En el centro del patio hay una bola del mundo**, usa tu varita mágica para hacerla girar y aparecerán de esta manera los símbolos de las cuatro casas ⑥. **Pon cada banco encima de la casa que corresponda emparejando sus colores.**

Busca de nuevo a la Profesora McGonagall ⑦ en una de las puertas del patio y **ayúdala a buscar a los alumnos que te pide** en la torre de adivinación ⑧. Una vez que lo hayas hecho, regresa al patio y habla de nuevo con la profesora para **desbloquear el aula de transformaciones**, disponible a partir de ahora en cualquier momento.




» **SANTOS Y SEÑAS** DE LOS CUADROS

Algunos cuadros te preguntarán sobre la historia de otras casas de Hogwarts, **y para poder acceder a su pasadizo** tendrás que **buscar a un alumno de la casa** por la que te pregunten y hablar con él.

Dichos alumnos suelen estar bastante cerca de los cuadros en cuestión, y suelen ser de los primeros que nos encontramos. Recuerda que **los pasillos y las salas grandes son buenos lugares para encontrarlos.**





CUADRO	DÓNDE	SANTO Y SEÑA
La Dama de Blanco	Entrada a la sala común de Gryffindor	Pregúntale al alumno de Gryffindor que está en la escalera.
Profesor de Ravenclaw	Segundo piso en la Gran escalera	Habla con la alumna Ravenclaw que está en el vestíbulo del comedor (Ravenclaw lleva las franjas del jersey azul y negra).
La Comilona ①	En la Gran Escalera	Baja una planta y pregúntale al cuadro del señor barbudo que está en el centro de la planta.
Sr. Asustadizo	En el pasillo que conduce a Herbología	Usa los hechizos para bajar los tapetes de la pared y tapar los cuadros que le molestan.
Giffard Abbot	Segundo piso de la gran escalera	Pregúntale al alumno de Hufflepuff que está en el vestíbulo de la planta baja.
Sr. De negro con libro	Séptimo piso	Usa incendio sobre la telaraña que cubre a su otro cuadro, este está justo antes de las escaleras de caracol que dan a la Torre del Reloj.
Bruja de Slytherin	Pasillo de Mazmorras	Pregunta a uno de Slytherin.
El Astrónomo ②	Planta de Mazmorra de la gran escalera	Pregúntale si su pasadizo lleva al séptimo piso.
Joven con pelos de punta ③	En la Biblioteca	Dile el titular del periódico que dejan las lechuzas en el comedor.
Boris el Desconcertado	Pasillo del tercer piso	Pregúntale a Myrtle en el baño.

BÚSQUEDAS: OBJETOS Y CRIATURAS OCULTAS









Estatuas de piezas de ajedrez

Hay 12 estatuas de piezas de ajedrez repartidas por Hogwarts. Las mayoría se encuentran detrás de las numerosas cortinas de los pasillos, algunas de las cuales se abren con Wingardium Leviosa o con Accio (prueba siempre ambos hechizos para asegurarte). Las piezas están en los siguientes lugares.

1. Alfil Dorado: Mazmorras, detrás de las telarañas.
2. Peón Negro, Alfil Negro y Peón Dorado: Los tres en el pasillo de cuadros del 2º piso ❶.
3. Alfil Negro y Peón Negro: En el pasillo de las mazmorras según vienes de la Gran Escalera.
4. Caballo Negro: Pasillo del primer piso.
5. Alfil negro: Pasillo de Herbología.
6. Rey Negro: Pasillo de la Biblioteca en el 2º piso.
7. Torre dorada: Pasillo del segundo piso viniendo de las escaleras circulares.
8. Caballo negro: Pasillo del 2º piso tras cruzar el puente de piedra.
9. Alfil Dorado: Pasillo del 4º piso.

Los 12 paquetes de Fred y George

Las travesuras son el punto fuerte de los gemelos Weasley y **sus cajas de artículos de bromas se encuentran esparcidas por todo Hogwarts.**

Son unas pequeñas cajas grises con una W roja sobre ellas. Búscalas bien, porque a veces están escondidas entre varios objetos!

- **Paquete 1.** Mueve el armario de la Biblioteca, la caja está en el hueco que hay detrás.
- **Paquete 2.** Ve por el camino de tierra que hay tras el cobertizo donde están fred y George.
- **Paquete 3.** Al ayudar a Colin y trepar el muro del patio empedrado la verás en un saliente.
- **Paquete 4.** La Planta que está en el centro del Círculo de piedra camino de la cabaña de Hagrid.
- **Paquetes 5 y 6.** Dos de las plantas verdes del jardín trasero en la cabaña de Hagrid.
- **Paquete 7.** Planta verde que está de camino al claro donde está Luna por primera vez.
- **Paquete 8.** Planta que está camino de la Lechucería.
- **Paquete 9.** Al lado de las escaleras del Cobertizo, mueve a HArry hacia la izquierda porque no está a simple vista.
- **Paquete 10.** Escondida entre los trastos que hay fuera de la cabaña de Hagrid.
- **Paquete 11.** Al acabar la 2ª misión de Colin en la lechucería, según bajas de la tubería.
- **Paquete 12.** Está en uno de los matorrales con piedras en el claro de Luna, usa Accio o Depulso para que aparezca.

Los 4 fantasmas

La escuela tiene cuatro fantasmas, uno para cada casa, y si los encuentras Myrtle te recompensará.

Los tres primeros aparecen formando el retrato del fantasma en vida, a modo de puzzle, con los cuatro cuadros que encontrarás en el suelo. **Usa Wingardium Leviosa y colócalos en su lugar correspondiente** en la pared (verás que la pared está más clara donde debe ir el cuadro) ❷.

- **Primer fantasma:** antes de llegar a la biblioteca viniendo del primer piso.
- **Segundo fantasma:** se encuentra en el pasillo del segundo piso.
- **Tercer fantasma:** está en las mazmorras.
- **Cuarto fantasma:** Se aparece en la misión de Zacarías Smith, al final de ésta.

Gárgolas parlantes

Gárgolas en Hogwarts hay unas cuantas, pero **que hablen sólo hay cinco.** Esta misión te la encomienda Dean Thomas en el patio de transformaciones. Cuando encuentres una para hablar con ella simplemente aprieta ■. Además, cada vez que descubras a una usa Incendio para que te den unas órbitas extras.

Cuando hayas hablado con todas, díselo a Dean Thomas para que se una al ED ❸.

- **Primera gárgola:** está en el mismo patio donde hablas con el alumno, para descubrirla habla con ella.
- **Segunda gárgola:** antes de las escaleras de caracol que suben a la sala de defensa contra las artes oscuras.
- **Tercera gárgola:** está antes del viaducto.
- **Cuarta gárgola:** en la terraza a la que se accede por el pasillo lateral de la cuarta planta.
- **Quinta gárgola:** en la planta superior del patio empedrado donde está Colin Creevey.

Criaturas Voladoras

Hay 5 especies de criaturas voladoras. Algunas están a simple vista, pero para descubrir otras habrá que pasar por zonas más escondidas ❹.

1. El cuervo está en el puente colgante donde encuentras a Neville por primera vez.
2. La gaviota está en la penúltima antorcha antes de llegar al cobertizo para hablar con Fred y George.
3. El hada sale de dentro del pupitre en la clase de Defensa contra las Artes Oscuras.
4. El cuervo invisible. Ve al puente de piedra y baja por la tubería de la derecha. Sigue bajando hasta descubrirle. Al hacerlo, una bandada de pájaros saldrá revoloteando.
5. Una de las lechuzas que verás al trepar por la lechucería. No podrás llegar a ella hasta la segunda misión con Colin, cuando quemes la planta de la pared.

ENCUENTRA Y VENCE EN TODOS LOS MINIJUEGOS









Gobstone

El Gobstone **es un juego de canicas con diferentes modos.** Cada casa tiene un campeón al que hay que vencer tres veces ❶.

- **Campeón de Hufflepuff:** búscalo en el patio de entrada y gánale al Gobstone clásico. Se trata de sacar 7 canicas del círculo de juego, pero si sacas la tuya a la vez que otra le darás el punto a tu rival, así que mide la fuerza.
- **Campeona de Slytherin:** está en el patio empedrado y juega al Gobstone de foso, en el que hay que intentar que tu canica se quede lo más cerca posible del foso sin que se caiga a este ❷. Puedes usar tu canica para alejar o arrojar al foso la suya.
- **Campeón de Ravenclaw:** está en el patio de la Torre y juega al Gobstone Especial. Consiste en acercar tu gobstone lo máximo a la blanca y usar tu bola para quitar de en medio la bola rival.
- **Campeón de Gryffindor:** Cuando ganes al tercer campeón de Gobstone podrás medirte a la campeona de Hogwarts, que está en una esquina del Patio Empedrado. Tienes que ganarla una partida a cada uno de los tres tipos de Gobstone. Al hacerlo, obtendrás una nueva copa en la sala de recompensas.

El ajedrez mágico

Se juega como el ajedrez normal, sólo que **las piezas acaban con sus adversarios cuando comen.** Para ganar a los campeones de las tres casas usa tus peones para avanzar y bloquear el camino a las piezas rivales y asegúrate de protegerlos con los caballos. Las Torres y los Alfiles son muy buenos para distancias largas y amenazar dos piezas a la vez. **La reina es la mejor pieza,** tenla cerca del rey y no la uses hasta que sea necesario. Si no sabes dónde mover, selecciona un a pieza para que te digan las opciones que tienes ❸.

Hay tres jugadores, uno en la sala común de Gryffindor, otro en la biblioteca y el tercero en el gran comedor. Si alguno te dice que está ocupado vuelve luego ❹.

Naipes explosivos o Snap!

- **Qué es:** Consiste en formar parejas de naipes. Hay que vencer a dos jugadores a la vez.
- **Primera jugadora:** Juega al Snap clásico y está prácticamente al principio de la aventura ❺.
- **Cómo se juega:** Para confirmar una pareja hay que apretar ■ cuando salgan dos cartas seguidas. Por cada pareja conseguida aumenta la velocidad.
- **Segunda jugadora:** Se encuentra en el pasillo superior de la torre del reloj, a la altura de la gran campana.
- **Cómo se juega:** Esta vez hay que ser rápido y tener memoria, ya que cada vez que descubrimos una carta empieza a temblar y explotará si no la emparejamos rápidamente. Practica un par de veces y no te precipites.





16+

Género: **ROL**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **69,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1**

CONTROLES BÁSICOS

- △: Saltar.
- ●: Diario.
- ✖: Usar.
- ■: Lanzar hechizo.
- R1: Atacar.
- R2: Lanzar hechizo.
- L1: Bloqueo.
- L2: Agarrar.
- ✜: Asignaciones.
- Stick izquierdo: Mover.
- L3: Cambiar a modo de sigilo.
- Stick derecho: Mirar.
- R3: Modo de cámara.
- Select: Esperar.
- Start: Detener.

TODAS LAS **MISIONES SECUNDARIAS** Y DE LOS **GREMIOS** PASO A PASO

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Ladrones, Luchadores, Magos, Hermandad Oscura... son solo algunos de los gremios que aparecerán en el juego y que te invitarán a unirte a ellos y cumplir una serie de misiones. ¿Qué no te decides por ninguno? Pues te contamos lo que te espera en cada uno para elijas bien.

» MISIONES DE LOS GREMIOS: LADRONES



1


2


3


4

Requisitos para entrar: no robar a ningún miembro del gremio ni a peatones o mendigos y no asesinar durante ningún trabajo. Si los incumples, serás expulsado.

Cómo entrar en el gremio: pasa una noche en la cárcel y te darán una nota en la que pone dónde ir y qué hora (jardín de Dareloth, Waterfront o barrio portuario de la Ciudad Imperial, alrededor de medianoche). También puedes mirar algún cartel de "Se Busca" 1 (preguntando luego a los mendigos de la Ciudad Imperial te dirán cómo hacerlo).

Ventajas de estar en el gremio: poder vender artículos robados (los comerciantes honrados no te los comprarán) y reducir el castigo por los delitos cometidos si te pillan (tanto en dinero como en días de cárcel).

1.- Que gane el mejor ladrón

¿Cómo se activa? Habla con Armand Cristophe en el jardín de Dareloth (barrio portuario de la Ciudad Imperial) hacia las doce y media de la noche 2.
Recompensa: Entrar en el gremio de ladrones.

2.- Robo Independiente

¿Cómo se activa? Al terminar la misión anterior.
Recompensa: Poder empezar a vender mercancías robadas a los traficantes.

3.- Liberar al pobre de impuestos

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías a Ongar por valor de 50 monedas. Este traficante está en Bruma. Habla después con Armand Cristophe.
Recompensa: La recaudación de impuestos.

4.- La doncella élfica

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías a Ongar por valor de 50 monedas más (100 en total). Este traficante está en Bruma. Habla después con Armand Cristophe.
Recompensa: 100 monedas.

5.- Reliquia de Ahdarji

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías a Ongar por valor de 100 monedas más (200 en total). Este traficante está en Bruma. Habla después con S´Krivva, en Bravil.
Recompensa: Oro.

6.- Dirección errónea

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías a Ongar por valor de 100 monedas más (300 en total). Este traficante está en Bruma. Habla después con S´Krivva, en Bravil 3.
Recompensa: 300 monedas.

7.- Historias perdidas

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 100 monedas más (400 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin) y Luciana Galena (en Bravil). Habla después con S´Krivva, en Bravil.
Recompensa: 400 monedas.

8.- Cuidar a Lex

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 100 monedas más (500 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin) y Luciana Galena (en Bravil). Habla después con S´Krivva, en Bravil.
Recompensa: 500 monedas.

9.- Hacer la vista gorda

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 100 monedas más (600 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin), Luciana Galena (en Bravil) y Orrin (en Anvil). Tendrás que encontrarte con un mensajero del Zorro Gris. El mensajero te contactará en Bravil dos horas después de que hayas cumplido la misión anterior y la cita con el Zorro será en Bruma 4.
Recompensa: Oro.

10.- Flecha de liberación

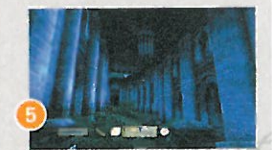
¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 100 monedas más (700 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin), Luciana Galena (en Bravil) y Orrin (en Anvil). El mensajero te contactará en la Ciudad Imperial y la cita con el Zorro será en Chorrol.
Recompensa: 500 monedas.

11.- Las botas de Springheel Jak

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 100 monedas más (800 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin), Luciana Galena (en Bravil), Orrin (en Anvil) y Fathis Ules (en la Ciudad Imperial). A las 36 horas de haber cumplido la misión anterior, el mensajero del zorro te contactará (quédate por Chorrol). La cita será en Cheydinhal.
Recompensa: 500 monedas.

12.- El golpe mayor

¿Cómo se activa? Roba y vende mercancías por valor de 200 monedas más (1000 en total). Los traficantes disponibles son Ongar (en Bruma), Dar Jee (en Leyawiin), Luciana Galena (en Bravil), Orrin (en Anvil) y Fathis Ules (en la Ciudad Imperial). Deja que el mensajero te busque en la zona portuaria de la ciudad Imperial. La cita será en los Jardines Élficos 5.
Recompensa: La capucha del Zorro Gris, que te otorgará distintas ventajas, como cargar mucho más peso o asumir la identidad del famoso ladrón al ponértela.


5

MISIONES DE LOS GREMIOS: LUCHADORES


1


2


3


4


5

Requisitos para entrar: Tu nivel de infamia debe estar por debajo de 100 y una vez dentro no debes agredir a ningún miembro del gremio o serás expulsado 1.
¿Cómo entrar en el gremio? Habla con Azzan en Anvil o con Burz gro-Khash en Cheydinhal. Cualquiera de los dos vale.
Ventajas de estar en el gremio: Tendrás lugar para dormir en la mayoría de las ciudades, ventajas a la hora de hacer tratos con otros miembros del gremio y todo el oro, ítems y gloria que te den sus misiones.

1.- Problema de Ratas
¿Cómo se activa? Habla con Azzan, en Anvil.
Recompensa: Oro y entrenamiento gratis de Acrobacia.

2.- El tendero desafortunado
¿Cómo se activa? Habla con Azzan, en Anvil.
Recompensa: Oro.

3.- Mina desolada
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Burz gro-Khash, en Cheydinhal 2.
Recompensa: Oro.

4.- Asuntos sin resolver
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol. Tendrás que haber hecho las tres anteriores para activarla.
Recompensa: Oro.

5.- Embriaguez y escándalo
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol.
Recompensa: 500 monedas.

6.- Guarida de ladrones
¿Cómo se activa? Habla con Azzan, en Anvil.
Recompensa: Oro.

7.- La deuda de Amelion
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Burz gro-Khash, en Cheydinhal.
Recompensa: Oro.

8.- El hijo del maestro
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol. Tendrás que haber hecho las dos anteriores para activarla.
Recompensa: Un arma mágica que varía según tu nivel.

9.- Más asuntos sin resolver
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol.
Recompensa: Oro.

10.- Azani Blackheart
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol.
Recompensa: Oro.

11.- La erudita viajera
¿Cómo se activa? Habla con Azzan, en Anvil 3.
Recompensa: Oro (siempre y cuanto Elante no muera).

12.- Los fugitivos
¿Cómo se activa? Habla con Burz gro-Khash, en Cheydinhal.
Recompensa: Oro.

13.- Trolls de la Mina abandonada
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Modryn Oreyn, en Chorrol 4.
Recompensa: Oro.

14.- La piedra de Santa Alesia
¿Cómo se activa? Habla con Azzan, en Anvil.
Recompensa: Oro.

15.- La hija del noble
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Burz gro-Khash, en Cheydinhal.
Recompensa: Oro.

16.- Misterio de la Patrulla de vigilancia de Harlun
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Burz gro-Khash, en Cheydinhal 5.
Recompensa: Oro.

17.- Recoger información
¿Cómo se activa? Habla con Modryn Oreyn, en Chorrol.
Recompensa: Amuleto de interrogación.

18.- Infiltración
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Modryn Oreyn, en Chorrol.
Recompensa: Nada.

19.- El Hist
¿Cómo se activa? Tienes que hablar con Modryn Oreyn, que se encuentra en Chorrol. Estamos ante la última misión del Gremio de los Ladrones, y por supuesto tendrás que haber hecho antes todas las anteriores, independientemente del orden elegido para resolverlas, eso sí.
Recompensa: Un poderoso casco (llamado Timón de Oreyn Bearclaw) y tu porcentaje de oro y objetos que te correspondan como Maestro del gremio.
¡Enhorabuena y disfruta de todas tus ventajas!

MISIONES DE LOS GREMIOS: MAGOS

Requisitos para entrar: no estar en busca y captura y no robar ni matar a ningún miembro del gremio.
Cómo entrar en el gremio: Habla con cualquiera de sus siete líderes en sus respectivas sedes del gremio: Carahil en Anvil, Kud-Ei en Bravil, Jaenne Frasoric en Bruma, Flacar en Cheydinhal, Teekeeus en Chorrol, Dagail en Leyawiin o Adrienne Berene en Skingrad. Cada uno de ellos te mandará una misión y, cuando la cumplas, obtendrás su "recomendación" y podrás realizar las misiones del gremio 1.
Ventajas de estar en el gremio: la gran cantidad de objetos mágicos y hechizos que conseguirás como premio al cumplir las misiones.

1.- Un báculo de mago
¿Cómo se activa? Habla con Raminus Polus, en la Universidad Arcana (Ciudad Imperial).
Recompensa: Báculo mágico con el poder que prefieras.

2.- Motivos ocultos
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla después con Raminus Polus, que se encuentra en la Universidad Arcana (Ciudad Imperial).
Recompensa: Amuleto que absorbe los hechizos (su poder dependerá de tu nivel).

3.- El secreto de Vahtacen
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla después con Raminus Polus, que se encuentra en la Universidad Arcana (Ciudad Imperial) 2.
Recompensa: Túnica de Prestidigitador.

4.- Luna del nigromante
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Raminus Polus, en la Universidad Arcana (Ciudad Imperial).
Recompensa: Nada.

5.- ¿Liberación o aprensión?
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Hannibal Traven, que estará en su habitación o en la Cámara del Consejo (Ciudad Imperial).
Recompensa: Poder acceder a la Cámara del Consejo.

6.- Información a un precio
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Hannibal Traven, que estará en su habitación o en la Cámara del Consejo (Ciudad Imperial) 3.
Recompensa: Nada.

7.- Una conspiración revelada
¿Cómo se activa? Habla con Hannibal Traven tres días después de haber cumplido la misión anterior. Estará en su habitación o en la Cámara del Consejo.
Recompensa: Hechizo Furia de Magos.

8.- El Casco Bloodworn y el amuleto nigromante
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Hannibal Traven, que estará en su habitación o en la Cámara del Consejo (Ciudad Imperial).
Recompensa: Nada.

9.- Emboscada
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla después con Hannibal Traven, que estará en su habitación o en la Cámara del Consejo (Ciudad Imperial).
Recompensa: Nada.

10.- Enfréntate al Rey
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior, espera un tiempo, y habla con Hannibal Traven, que estará en su habitación o en la Cámara del Consejo (Ciudad Imperial) 4.
Recompensa: Un poderoso báculo y distintos artefactos mágicos.

11.- Una habitación en lo más alto
¿Cómo se activa? Cumple todas las misiones anteriores.
Recompensa: Como jefe del Gremio, tendrás ventajas como llevar a un aprendiz para que te ayude o duplicar ingredientes para las pociones, por raros que sean.


1


2


3


4

» MISIONES DE LOS GREMIOS: **HERMANDAD OSCURA**

Requisitos para entrar: asesinar a alguien, no agredir ni traicionar a miembros del gremio y cumplir las órdenes a rajatabla.

Cómo entrar en el gremio: cuando hayas matado a alguien duerme y te visitará Lucien Lachance, un agente de la Hermandad Oscura que te ofrecerá entrar. Acepta y te encargará tu primera misión. Eso sí, si duermes en ciertos lugares (como la cárcel, la ermita de Dagon o el Paraíso de Camoran), no aparecerá, pero en la mayoría de los sitios donde duermas se te aparecerá en sueños 1.

Ventajas: Disponer de ítems exclusivos de este gremio, como manzanas envenenadas, además de jugosos premios por cumplir las misiones.

1.- Cuchillo en la oscuridad
¿Cómo se activa? Acepta la proposición de Lucien Lachance la primera vez que te visita en sueños 2.
Recompensa: Dos partes de un sudario que potencia tus atributos.

2.- Tumba mojada
¿Cómo se activa? Habla con Vicente Valtieri en el Santuario. Se accede a través de una casa abandonada que está en la parte este de Cheydinhal.
Recompensa: Banda oscura que potencia algunos atributos.

3.- Ha ocurrido un accidente
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Vicente Valtieri en el Santuario.
Recompensa: 50 monedas y la Espina del Sufrimiento (que drena puntos de fuerza y causa heridas en tus adversarios).

4.- Ejecución programada
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla después con Vicente Valtieri en el Santuario.
Recompensa: 100 monedas y las Escarnas de la Justicia (potencia algunos de tus atributos).

5.- Hombre asesinado
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Vicente Valtieri en el Santuario.
Recompensa: Llave del pozo de la casa abandonada y Corazón de Crueldad (potencia tus atributos). Si quieres, Vicente te convertirá en vampiro.

6.- El Shadowscale renegado
¿Cómo se activa? Esta misión te la ofrecerá Teinaava en el Santuario. Para poder cumplirla, debes haber terminado antes "Ejecución programada" y no haber cumplido todavía la misión "Purgar el gremio", (te la ofrecerán más adelante) 3. Puedes iniciarla más tarde si quieres, pero siempre antes que "Purgar el gremio".
Recompensa: Botas de los Saltos Sangrientos.



1



2



3

7.- El nómada solitario
¿Cómo se activa? Cumple todas las misiones de Valtieri y habla con Ocheeva, en el Santuario.
Recompensa: 100 monedas y el arco Shadowhunt.

8.- Mala medicina
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Ocheeva.
Recompensa: 200 monedas y las Galas del Mentiroso (potencian tus atributos).

9.- Novela policíaca
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Ocheeva.
Recompensa: 200 monedas y el traje Night Mother.

10.- Jubilación permanente
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Ocheeva.
Recompensa: 700 monedas.

11.- Secretos y sombras
¿Cómo se activa? Cumple la misión anterior y habla con Ocheeva.
Recompensa: Ninguna.

12.- Purgar el gremio
¿Cómo se activa? Te la manda Lucien Lachance al acabar la misión anterior.
Recompensa: el caballo Shadowmere.

13.- Asuntos de mago
¿Cómo se activa? Viaja hasta la Colina del Héroe al sudeste de Fort Farragut y examina la zona. Encontrarás las instrucciones en una roca cubierta de musgo 4.
Recompensa: 500 monedas.

14.- Parientes cercanos
¿Cómo se activa? Encontrarás las órdenes en un árbol que encontrarás justo en medio de la glorieta que está al sur de la entrada norte de Chorrol 5.
Recompensa: 500 monedas.

15.- Votos rotos
¿Cómo se activa? Encontrarás la misión en una pared del patio del castillo de Skingrad.
Recompensa: 500 monedas.

16.- Justicia final
¿Cómo se activa? Busca las órdenes para cumplir esta misión en una caja que se encuentra en el Puente Viejo de la Ciudad Imperial.
Recompensa: 500 monedas.

17.- Cuestión de Honor
¿Cómo se activa? Tus órdenes en esta ocasión se encuentran ocultas en un ataúd que podrás encontrar cerca de la puerta principal de For Redman (entre Bravil y Leyawiin).
Recompensa: 500 monedas.

18.- El sueño más frío
¿Cómo se activa? Viaja al barrio del mercado y busca un tocón en su parte oeste. Está en un jardín al que se accede por un callejón entre Rindir´s Staffs y Edgar´s Discount Spells 6.
Recompensa: Ninguna.

19.- Un beso antes de morir
¿Cómo se activa? Tienes que ir a las ruinas de Nornal, que están al sudeste de Cheydinhal y al este de la Universidad Arcana. Allí deberás sumergirte en el agua y buscar las órdenes en el interior de un cofre.
Recompensa: Ninguna.

20.- Siguiendo una pista
¿Cómo se activa? Deberás viajar a Anvil y encontrar un barril cerca de la estatua que está en el estanque vacío. Allí no encontrarás nada de momento, pero si esperas un rato, verás a un elfo depositando en el barril tus órdenes.
Recompensa: Túnica de la Mano Negra (potencia tus atributos) y Cuchilla del Infortunio.

21.- Honra a tu madre
¿Cómo se activa? Continúa directamente de la misión anterior. Habla con Arquen sobre la Madre Noche entre las 12 y las 3 de la madrugada.
Recompensa: Las ganancias de la Hermandad.

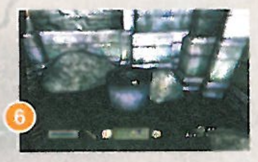




4



5



6

» MISIONES DE LOS GREMIOS: **LA ARENA**

Requisitos para entrar: Debes ponerte las prendas que te den para pelear, pero el arma, casco y escudo lo pones tú. El horario para combatir es de 9am a 9pm. Los combates siempre son a muerte y no puedes robar a los adversarios caídos 1.

¿Cómo unirte al gremio? Simplemente habla con Owyn, que está en el Escenario Sangriento (bajo la Arena de la Ciudad Imperial) y dile que quieres participar en los combates.

Ventajas: Fortuna y gloria.

1.- Perro del Foso
¿Cómo se activa? Gana los tres primeros combates.
Recompensa: 200 monedas en total.

2.- Alborotador
¿Cómo se activa? Gana los tres combates siguientes.
Recompensa: 350 monedas en total.

3.- Desangrador
¿Cómo se activa? Gana los tres combates siguientes.
Recompensa: 500 monedas.

4.- Mirmidon
¿Cómo se activa? Gana los tres combates siguientes.
Recompensa: 650 monedas en total.

5.- Guerrero
¿Cómo se activa? Gana los tres combates siguientes.
Recompensa: 800 monedas en total.

6.- Gladiador
¿Cómo se activa? Gana los tres combates siguientes.
Recompensa: 950 monedas.

7.- Héroe
¿Cómo se activa? Tienes que ganar los tres combates siguientes para que se active esta nueva misión.
Recompensa: 1.200 monedas en total.

8.- Gran Campeón
¿Cómo se activa? Reta a Agronak, el vigente Gran Campeón, a un combate a muerte. No te será difícil encontrarle, ya que ronda bastante a menudo por el Escenario Sangriento.

Recompensa: 1.000 monedas de oro, una armadura llamada Prenda de Valor y la posibilidad de participar en diversos combates semanales contra monstruos o animales salvajes con jugosos premios... si les vences, claro.



1



MISIONES SECUNDARIAS: **ANVIL**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
LA MANSIÓN FANTASMA	Busca a Velwyn Benirus en la posada "Las Armas del Conde" y haz que te ofrezca su mansión en venta. Está en la posada desde el mediodía hasta la medianoche.	La mansión será tuya, además de dinero, joyas y objetos mágicos.
EL ENGAÑO DE LA SIRENA	Escucha los rumores que hay por la ciudad. Encuentra a Maelona y pídele que te hable de su marido.	Una cantidad de oro que varía según tu nivel, una esmeralda y una pepita de oro.
EL BARCO FANTASMA	Habla con la maga llamada Varulae. Te espera cerca de uno de los dos barcos que se encuentran atracados en el puerto de Anvil.	La espada Ola de Fuego.

MISIONES SECUNDARIAS: **BRAVIL**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
POR LA PESADILLA, EN TINIEBLAS	Habla con Kud-Eid. Seguramente habrás oído rumores sobre este personaje, sobre todo si estás en el Gremio de los magos.	Pergaminos mágicos.
EL VIGILANTE DESESPERADO	Escucha los rumores sobre el fantasma de un anciano y habla de ello a Gilgondorin, en la posada Silverhome-on-the-Waterwill.	Cofre sumergido lleno de tesoros.
ATRAPADO EN LA CAZA	Escucha los rumores sobre la desaparición de Aleron Loche y ve a hablar con Ursanne. Búscala en su casa o en la capilla de Mara.	Libro "Biografía de la reina loba" (incrementa tu Elocuencia) y durante la misión encontrarás dos botellas de vino sombrío, básicas para cumplir otra misión secundaria llamada "Un Vintage venerable".
COMPRAR UNA CASA EN BRAVIL	El Conde Regulus Terentius te la ofrecerá por 4.000 monedas.	Una casa para descansar y dejar tus cosas.

MISIONES SECUNDARIAS: **KVATCH**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
BATALLA POR EL CASTILLO DE KVATCH	Podrás realizarla en cualquier momento una vez hayas cumplido la misión "Quebrantar el asedio de Kvatch" de la trama principal. No obstante, el mejor momento para cumplirla es cuando estás buscando "Aliados de Bruma" o antes, nunca después. Para empezarla, simplemente habla con el capitán Savlian Matius.	Coraza de Kvatch (con bonus en Fuerza y Resistencia) y soldados para la misión de la trama principal "Defensa de Bruma".

MISIONES SECUNDARIAS: **BRUMA**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
LAS DOS CARAS DE LA MONEDA	En Bruma, escucharás el rumor de que Arnora Auria necesita que alguien recupere lo que le han robado. Búscala en su casa.	El botín.
HERMANDAD TRAICIONADA	Escucha el rumor de un cazavampiros llamado Raynil Dralas que acabó con la vida de Brandon Lirrian, un ciudadano de Bruma, porque descubrió que era un vampiro. Para iniciar la misión, ve a casa de Lirrian.	Amuleto con hechizo de velocidad.
LEVANTAR EL VELO	Escucha los rumores sobre la colección de la Condesa Narina o espera a que un mensajero suyo te ofrezca la misión. Tendrás que tener 10 puntos de fama para poder optar a esta misión.	Anillo mágico Ojo de Víbora.
COMPRAR UNA CASA EN BRUMA	La Condesa Nariva Carvain te la ofrecerá por 10.000 monedas.	Una casa donde puedes descansar y dejar tus cosas sin que te las roben.

» MISIONES SECUNDARIAS: CHEYDINHAL

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
CORRUPCIÓN Y CONSCIENCIA	Habla con los lugareños y te dirán que sufren abusos de poder desde que está el nuevo capitán de la guardia. Busca en su casa a Llevana Nedaren y pregúntale sobre esto. Te recomendamos que esta misión la hagas después de cumplir la misión "Defensa de Bruma", de la trama principal.	Una cantidad de oro que varía en función de tu nivel.
EL CABALLERO CAPRICHOSO	No podrás cumplir esta misión hasta haber completado "Ermita de Dagón", de la trama principal. Y es posible que ya la hayas hecho si has buscado "Aliados de Bruma", también de la trama principal. Si no, para activarla habla con Amminus Gregori, que patrulla cerca del portal de Oblivion.	Armas u oro, depende de lo que hayas hecho durante la misión.
UN PINCEL DE MUERTE	Escucha un rumor que habla sobre un pintor desaparecido o ve a hablar con Tivela Lythandas en su casa.	Delantal de Destreza (aumenta tu agilidad e inteligencia).
COMPRA UNA CASA EN CHEYDINHAL	Te la ofrecerá el conde Andel Indarys por 15.000 monedas.	Una casa donde puedes descansar y dejar tus cosas sin que te las roben.

» MISIONES SECUNDARIAS: CHORROL

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
GEMELOS	Habla con Reynald Jenane (estará en la posada) y/o escucha los rumores sobre este personaje.	Oro.
LEGADO PERDIDO	Te la ofrecerá Guilbert Jenane al acabar la misión anterior.	Oro en función de tu nivel.
PECADOS DEL PADRE	Cumple las dos misiones anteriores y, pasados dos o tres días, te la ofrecerá Fathis Ules.	Escudo de Chorrol y gemas.
CAMPO DE LA MUERTE	Habla con Valus Odiil, que está en la posada de la Yegua Gris.	Espada mágica Escalofrío Desgarrador o bien oro o nada, según los resultados de la misión.
UNA SOMBRA SOBRE HACKDIRT	Escucha el rumor de la desaparición de Seed-Neeus, la hija de una comerciante y habla con ella en su tienda, al norte de Chorrol.	Entrenamiento gratis de Mercantil, que te hace subir 5 puntos en esta habilidad.
ROBO DEL CUADRO	Si le gustas lo bastante, la condesa Valga te pedirá que investigues la desaparición de un cuadro de su propiedad.	Oro y un cuadro.
COMPRAR UNA CASA EN CHORROL	Te la ofrecerá la condesa Valga, aunque no será nada fácil. Tu fama debe superar los 25 puntos y tendrás que pagar la impresionante suma de 20.000 monedas.	Una casa donde puedes descansar y dejar tus cosas sin que te las roben.

» MISIONES SECUNDARIAS: SKINGRAD

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
EL ELFO PARANOICO	Pregunta entre los peatones que veas en la ciudad sobre la existencia de un elfo llamado Glarthir... aunque también es probable que te lo encuentres a medianoche por la capilla.	Entre 800 y 2.000 monedas, según como acabes la misión.
BUSCA TUS RAÍCES	Encuentra y coge una raíz de Nirn. Es una planta de color verde que sólo tiene cuatro hojas. Suelen crecer en la orilla de los ríos.	Depende de cuántas raíces de Nirn entregues. Obtendrás 4 tipos de Elixir de la Exploración y 250 monedas por cada 10 que entregues después.
COMPRAR UNA CASA EN SKINGRAD	Dirígete al salón del castillo de Skingrad y pregunta entre la gente que allí encuentres. Te dirán que busques al mayordomo del Conde. Tu fama debe superar los 30 puntos y debes pagar por otra buena cantidad: 25.000 monedas.	Una casa para descansar y dejar tus cosas. También podrás activar un par de mini misiones como "Manos de ayuda".

Valenwood

MISIONES SECUNDARIAS: CIUDAD IMPERIAL

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
UMBACANO, EL COLECCIONISTA	Debes tener en tu poder una estatuilla Ayleid (registra algunas de esas ruinas antes, aunque no todas las ruinas Ayleid la tienen). Tendrás noticias del comerciante Umbacano al pasear por Talos.	10.000 monedas en total.
NADA QUE PUEDAS POSEER	Te la ofrecerá Umbacano cuando le hayas llevado al menos dos estatuillas Ayleid (misión anterior).	Entre 500 y 2500 monedas, según tu nivel.
SECRETOS DE LOS AYLEIDS	Te la ofrecerá Umbacano. Te recomendamos que antes de hacer esta misión termines "El Coleccionista".	Corona Nenalata, báculo de reyes y las llaves de la casa de Umbacano.
ORDEN DE LA SANGRE VIRTUOSA	Si tienes 5 o más puntos de fama, ve al barrio del Templo y Ralsa Norvalo se te acercará para pedirte que encuentres a su marido.	Anillo mágico y la posibilidad de unirte a la orden y cobrar 250 monedas por cada vampiro que mates (si te haces de la orden, los vampiros serán tus enemigos).
CORRUPCIÓN IMPERIAL	Ve al barrio del templo y entérate de los rumores sobre ciertos abusos de poder de algunos soldados de la Legión Imperial.	Nada.
COMPETICIÓN NO AMISTOSA	Escucha los rumores en el Barrio del Mercado sobre un comerciante que vende sus productos a precios bajos y habla con Jensine.	Un anillo que te da resistencia al fuego y al hielo y una cantidad de oro que oscila entre 100 y 600 monedas.
UN VIAJE INESPERADO	Simplemente, quédate a dormir una noche en la posada flotante que hay en el puerto de la Ciudad Imperial.	Una cantidad de oro que oscila entre 75 y 450 monedas (según tu nivel) y la cuchilla Blackwater.
LOS ORÍGENES DEL PRÍNCIPE GRIS	Habla con Agronak gro-Malog en la Arena y te la encargará.	Facilitar muchísimo la misión "Gran Campeón", el último combate en la Arena.
COMPRAR UNA CASA EN LA CIUDAD IMPERIAL	Te la ofrecerán en la Oficina de comercio. Cuesta 2.000 monedas y está en la zona del puerto.	Una casa donde puedes descansar y dejar tus cosas sin que te las roben.

MISIONES SECUNDARIAS: KNIGHTS OF THE NINE

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
PEREGRINAJE	Más de un personaje te habrá comentado que la capilla de Anvil ha sufrido un misterioso ataque. Ve a Anvil y pregunta por el Profeta a cualquier soldado de la ciudad. Habl con él cerca de la capilla.	Gracia del Peregrino, que fortalecerá varios de tus atributos.
ERMITA DEL CRUZADO	Al finalizar la misión anterior, se te activará en el mapa un marcador que indica la localización de la Ermita del Cruzado, en las ruinas Vanua.	Casco del Cruzado y Relicario Ayleid.
PRIORATO DE LOS NUEVE	Buscar el antiguo Priorato de los Caballeros de los Nueve. No es fácil de encontrar, ya que se encuentra en medio de la "nada", más o menos entre Skingrad y Bravil. Si puedes viajar rápido a Silorn, queda cerca.	Coraza del Cruzado.
FURIA DE LA NATURALEZA	Habla con Sir Juncan al final de la misión "Priorato de los Nueve". Tienes que viajar a la ermita de Kynareth, al oeste de la Ciudad Imperial	Botas del Cruzado.
EL CAMINO DEL HONRADO	Habla con Sir Ralvas al final de la misión "Priorato de los Nueve". Tendrás que tener ya las Botas del Cruzado. Ve a la capilla de Leyawiin.	Maza del Cruzado.
LA PIEDAD DE STENDARR	Habla con Sir Casimir al final de la misión "Priorato de los Nueve". Ve a la capilla de Sterndarr (en Chorrol) y habla con Areldur.	Guanteletes del Cruzado.
SABIDURÍA DE LAS EDADES	Habla con Sir Henrik al final de la misión "Priorato de los Nueve". Busca Fort Bulrark en la parte oeste de Cyridiil. Está al noreste de Leyawiin, cerca de Fort Teleman.	Escudo del Cruzado.
MAYORAL FIEL	En el edificio central del Priorato de los Nueve habla con Latón.	Reparar y mejorar las reliquias de Cruzado que poseas.
LA ESPADA DEL CRUZADO	Encuentra una cueva llamada Underpall, entre Bruma y Chorrol.	Espada del Cruzado.
LA BENDICIÓN DE TALOS	Vuelve al Priorato de los Nueve y Sir Thedret se dirigirá a ti.	Bendición de Talos, un poder que te permitirá luchar contra Umaril.
UMARIL EL IMPETUOSO	Busca Garlas Malatar, el refugio del brujo Umaril, en la costa, al noroeste de Anvil.	Liderar a los Caballeros de los Nueve (podrás elegir que te acompañe uno en tus aventuras), una armadura y diversas mejoras en tus atributos.

» MISIONES SECUNDARIAS: **LEYAWIIN**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
LÁGRIMAS DEL SALVADOR	Habla con S'Drassa, el alquimista del Gremio de Magos que hay en la ciudad. Te pedirá que busca un ingrediente muy raro y difícil de encontrar.	Una cantidad de oro que oscila entre 500 y 2.500 monedas, según tu nivel.
IRRITADOS POR LOS DIOSES	Escucha los rumores sobre extraños ruidos que se oyen en la casa de Rosentia Gallenus.	Anillo Límite de Eidolon, que potencia tus habilidades de Cuchilla y Bloqueo.
MAZOGA EL ORCO	Escucha los rumores que te contarán los ciudadanos y que hablan de que el Conde Marius Caro está my preocupado por la existencia de una orca que dice ser caballero. Habla con todos los guardias de la ciudad para iniciar la misión.	Unirte a la Orden de los Caballeros del Semental Blanco.
CABALLEROS DEL SEMENTAL BLANCO	Cumple la misión anterior y acepta la invitación del Conde de entrar en su orden.	Serás Caballero de esa orden, tendrás la llave de la posada y un poderoso escudo. Además, conseguirás 100 monedas por cada arco negro que entregues después.
COMPRAR UNA CASA EN LEYAWIN	Te la ofrecerá el Conde Marius Caro si pagas las 7.000 monedas que cuesta.	Una casa donde puedes descansar y dejar tus cosas sin que te las roben.

» MISIONES SECUNDARIAS: **FUERA DE CIUDADES**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
EL LADRÓN DE PATATAS	Hablando con S´jirra (lo puedes encontrar fácilmente en Faregyl, una posada al sur de la ciudad imperial) o bien encontrando antes seis de sus patatas.	Una hogaza de pan de patata.
ASALTO EN GREYLAND	Habla con un soldado de la Legión Imperial llamado Callidus. Lo verás nada más salir de Leyawiin por la puerta del Oeste.	Una espada y una cantidad de oro que depende de tu nivel.
LA VENGANZA SE SIRVE FRÍA	Busca una granja entre la Ciudad Imperial (al sudoeste) y Cheydinhal (al sudeste). Allí, hablad con Corrick Northwode.	Oro según tu nivel.
NINGUNA PIEDRA SIN DESCUBRIR	Tienes que ir a la posada del Puente Imperial (noreste de Bravil y a la orilla norte del río, cerca de la bahía) y hablar con un mago elfo llamado Lithnilian.	Pociones de Inteligencia.
EL REPOSO DEL "ENCUENTRATUMBAS"	Habla con Malene, la dueña de la posada Roxey (al noreste del Lago Rumare).	Oro según tu nivel.
TEMPORADA DE OSOS	Busca la granja Shardrock. Está justo a mitad de camino entre Skingrad y Kvatch, y un poco al norte. Una vez allí, habla con Thorley Aethelred.	Podrás elegir un libro de siete.
EL HUNDIDO	Ve a la granja Shetcombe (al sudoeste de la misión anterior y al noreste de Kvatch).	Oro, gemas y pepitas.
UN VINTAGE VENERABLE	Habla con Nerussa en la posada Wawnet (al oeste del puente que da a la Ciudad Imperial) o bien encuentra alguna botella de vino sombrío.	1.000 monedas y 100 más por cada botella que entregues una vez terminada la misión.
PESCA	Busca a Aelwin Merowald. Está en el poblado de Weye, al sudoeste de la Ciudad Imperial. Te pedirá 12 escamas de pez asesino.	Un anillo que te permitirá respirar bajo el agua.
CUANDO EL JURAMENTO SE ROMPE	Habla con Maeva en su granja Whitmond (al norte del Anvil) o bien encuentra un mazo muy especial registrando el cadáver de su marido en Fort Strand.	Oro según tu nivel.
VISIBILIDAD CERO	Escucha el rumor en la posada de Roxey de que todos los habitantes de Aleswell han desaparecido.	Una habitación gratis para siempre en la posada de Aleswell.
CURAR EL VAMPIRISMO	No es una misión como tal, pero deberás cumplirla si eres un vampiro y quieres dejar de serlo (lo que te permitirá realizar ciertas misiones). Para ello, habla con los curanderos o con los sacerdotes de las capillas (o con Vicente Valtieri si eres miembro de la Hermandad Oscura). Te dirán que hables del tema con Raminus Polus, en la Universidad Arcana, y con el Conde Janus Hassildor, en Skingrad.	A las 24 horas de cumplir la misión, dejarás de ser un vampiro.

MISIONES SECUNDARIAS: **MISIONES DAÉDRICAS**

NOMBRE DE LA MISIÓN	¿CÓMO SE ACTIVA?	RECOMPENSAS
AZURA	Lee el libro "Herejes Modernos" (hay una copia en la biblioteca del Templo del Soberano de las Nubes) o pregunta por la Ermita de Azura en Cheydinhal. Tu personaje tendrá que tener Nivel 2 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es polvo brillante. Haz la ofrenda al amanecer (de 5am a 7am) o al atardecer (de 5pm a 7pm).	La Estrella de Azura (valorada en 2.500 monedas, permite capturar almas).
SHEOGORATH	Nadie te revelará la ubicación de esta ermita. Búscala cerca de la frontera con Elsweyr, más o menos a mitad de camino entre Leyawiin y Bravil y al sudoeste de la cueva Reedstand. Tu personaje tendrá que tener Nivel 2 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es una Gema del Alma menor, lechuga e hilo.	Báculo Wabbajack (valorado en 1300 monedas y con un hechizo de transmutación).
VAERMINA	Pregunta por ella a Ontus Vanin (Plaza de Talos, Ciudad Imperial). Queda al sudoeste de Cheydinhal, en la orilla este del lago Poppad. Tu personaje debe tener Nivel 5 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es una Gran Gema del Alma Negra.	Cráneo de Corrupción (un bastón valorado en 1270 monedas cargado con un hechizo de corrupción).
NAMIRA	Nadie te hablará de ella, pero no te costará encontrar la estatua al sudoeste de Bruma. Tu personaje debe tener Nivel 5 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es que rebajes tu Personalidad a menos de 20 puntos (bebe vino, pociones...).	Anillo de Namira (valorado en 10.300 monedas y capaz de reflejar magia).
SANGUINE	Dos personas te hablarán de ella en Skingrad: Fadus Calidius (del gremio de luchadores de la ciudad) y Falanu Hlaalu (en la tienda Todo Lo Referente a Alquimia). Está al noroeste de la ciudad. Si ya has viajado desde el Priorato de Weynon hasta Kvatch durante la trama principal, ya la habrás visto. Tu personaje tendrá que tener Nivel 8 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda es una botella de brandy Cyrondílico.	Rosa de Sanguine (un báculo mágico valorado en 1.330 monedas capaz de invocar a un daedra.
MALACATH	Dos personas te hablarán de esta ermita en Anvil: el cazador Pinarus (su casa está en la parte oeste de la ciudad) y el hechicero Thaurron (del gremio de Magos). Tu personaje debe tener Nivel 10 o más para poder realizarla y la ofrenda es grasa de troll.	Volendrung, un poderoso martillo valorado en 5.300 monedas y que cuenta con hechizos como parálisis y drenar salud.
MERIDIA	Nadie te hablará de la Ermita de Meridia, aunque podrás encontrarla al este de la ciudad de Skingrad. Tu personaje debe tener Nivel 10 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es restos de un muerto (valen distintos ítems, ectoplasma de fantasma, restos de un esqueleto, carne muerta, etc.).	Anillo de Khajiiti, con hechizo Camaleón y potenciador de velocidad. Está valorado en 4.775 monedas.
PERYITE	Nadie te revelará la posición de la ermita, que se encuentra al este de la posada del puente imperial y en la orilla sur del río Silverfish. Tu personaje tendrá que tener Nivel 10 o más para realizar esta misión y no requiere ninguna ofrenda, tan sólo hay que dirigirse a la estatua.	Rompehechizos, un poderoso escudo capaz de reflejar los hechizos. Está valorado en 16.500 monedas.
NOCTURNAL	Habla con Alves Uvenim, en el gremio de los magos de Leyawiin, y te revelará su posición. Tu personaje tendrá que tener Nivel 10 o más para poder realizar esta misión y no requiere ninguna ofrenda en particular, tan sólo hay que dirigirse a la estatua.	Llave del Esqueleto, ganzúa irrompible (y te dará 40 puntos a la habilidad de Seguridad). Está valorada en 5.000 monedas (aunque no la vendas por nada del mundo).
MEPHALA	En la ciudad Imperial, pregunta a Ontus Vanin (en la plaza de Talos) o a Luther Broad (Barrio de los Jardines Élficos). Está al noreste de la posada de Roxey (al noreste del lago Rumare). Tu personaje tendrá que tener Nivel 15 o más para poder realizar esta misión y la ofrenda requerida es un tipo de flor bastante común. Deberás ofrecerla entre medianoche y el amanecer.	Espada de Ébano, valorada en 6.500 monedas y con los hechizos de Silencio y Drenar Salud.
MOLAG BAL	Nadie te hablará de esta estatua, pero podrás encontrarla al oeste de la Ciudad Imperial, al sudeste de las ruinas de Narfinsel, en un claro en medio del bosque. Tu personaje debe tener Nivel 17 o más para activar esta misión y la ofrenda requerida es piel de león.	Maza de Molag Bal. Un arma excelente que además drena la fuerza y las habilidades mágicas de los enemigos.
HIRCINE	Vuelve a hablar con Ontus Vanis (vive en la plaza de Talos, en la esquina sudoeste). Está al noreste de la posada de la Tercera Profecía y al sudeste de las ruinas Sardavar. Tu personaje tendrá que tener Nivel 17 o más para activar esta misión y la ofrenda requerida es una piel de oso o de lobo (previamente, debemos decirle que somos cazadores).	Savior´s Hide, una armadura ligera con gran resistencia a la magia.
BOETHIA	Habla con Bora gra-Uzgash, que está en una tienda justo al este de la puerta oeste de Cheydinhal. Queda al este de la granja Drakelowe, aunque llegar hasta la estatua no es fácil porque el camino es abrupto. Tu personaje tendrá que tener Nivel 20 o más para activar esta misión y la ofrenda requerida es el corazón de un daedra.	Goldbrand, una espada de fuego valorada en 6.600 monedas y que produce daño extra por fuego.
CLAVICUS VILE	Nadie te hablará de esta estatua, pero podrás hallarla al sudoeste de la Ciudad Imperial, cerca del cruce de caminos. Tu personaje tendrá que tener Nivel 20 o más para activar esta misión y la ofrenda requerida es una cantidad de oro: 500 monedas.	Máscara de Clavicus Vile, un casco pesado que fortalece la Personalidad en 20 puntos. Podrás venderlo por 3.400 monedas.
HERMAEUS MORA	Completa las 14 misiones anteriores, alcanza la misión "Sangre de Daedra" de la trama principal y tu personaje debe tener Nivel 21 o superior. Si cumples estos tres requisitos, ve a dormir a cualquier sitio y, al despertar, Casta Flavius estará al lado de tu cama para indicarte la localización de esta última ermita. Queda en la parte oeste de las montañas Jerall. Puedes seguir un camino al noroeste de Sancre Tor u otro que arranca al este de las ruinas Ninendaya. En cualquier caso, es bastante difícil de encontrar. Afortunadamente, aquí no te hará falta ninguna ofrenda para poder empezar la misión.	Oghma Infinium, un poderosísimo libro que, tras su lectura, subirá puntos en muchísimos de tus atributos. Cuando lo hayas leído, desaparecerá.



12+

Género: **ACCIÓN**
Editor: **EIDOS**
Precio: **39,95 €**
Idioma: **CASTELLANO**
Jugadores: **1-2**

CLAVES PARA ENCONTRAR TODOS LOS SECRETOS

Piratas del Caribe En el Fin del Mundo

Explorar los siete mares, librar duelos a espada y experimentar la vida del pirata... Hace falta estar loco para no acompañar a Jack Sparrow y sus amigos en esta nueva aventura, aunque será mejor que te lleves en tu viaje esta guía con todo lo necesario para ser el mejor pirata.

CONTROLES BÁSICOS

- ✖: espadazo flojo.
- ●: agarrar.
- ■: espadazo fuerte.
- ▲: acción.
- ➡: seleccionar cuchillo.
- ⬅: seleccionar pistola.
- ⬆: seleccionar bomba.
- ⬇: seleccionar pollo.
- ⬇: seleccionar pollo.
- **Stick derecho:** --
- **Stick Izquierdo:** moverse.
- **L1:** defensa.
- **R1:** usar Ítem.
- **Start:** pausa.
- **Select:** opciones/objetivos.
- **Combos de ataque:**
  - ✖, ✖, ●
  - ✖, ■, ●
  - ■, ✖, ●
  - ■, ■, ●

» CONSEJOS PARA LOS BUENOS PIRATAS


1


2


3


4

En la batalla

• **Durante una pelea evita que te rodeen** ①. Muévete, no dejes de hacer combos y trata de proteger tu espalda con cualquier elemento del escenario.

• **Mientras luchas, ten en cuenta cuál es tu objetivo principal.** A veces tendrás que desplazarte de un lado para otro o defender a otros piratas.

• **Usa la pistola, las dagas y las bombas** cuando te sobrepasen los enemigos o necesites eliminarlos rápidamente.

• **Cuando tu salud baje de 60 puntos, usa un pollo** para recuperarte ②.
Que no te preocupe gastar tus reservas; cuando se te acaben los pollos, encontrarás más rompiendo las cajas que tengas cerca o al eliminar a un enemigo.

Obtener recompensas

• **Repasa todos los rincones de los escenarios** para completar todas las submisiones y obtener recompensas.

• **Para saber cómo obtenerlas todas,** entra en el menú cueva del tesoro ③.

Cómo afrontar un duelo

• **Durante los duelos** (uno contra uno donde tan sólo puedes avanzar o retroceder en paralelo) usa el ▲ cuando puedas para tomar ventaja y dañar a tu rival con los objetos del escenario.

• **Es muy importante que te protejas** ④. Usa L1 y contraataca rápidamente para dañar a tu adversario.

• **Mantente atento,** ya que en ocasiones tendrás que pulsar combinaciones de botones para salir airoso.

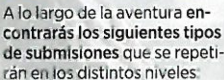
» LAS CLAVES DE LA AVENTURA

A lo largo de la aventura **encontrarás los siguientes tipos de submisiones** que se repetirán en los distintos niveles.

Colgantes cangrejo:

Rompe todas las cajas de los niveles para obtener, además de oro, los colgantes plateados con forma de cangrejo ①.

Combo de golpes:



Ejecuta las combinaciones de golpes sobre tus enemigos para superar estas submisiones. Ten en cuenta que **si te golpean o tardas demasiado en propinar los golpes, se interrumpirá el combo.** Para no perder tiempo cuando derrotes a un pirata pulsa ✖ para saltar sobre otro ②.

Jackanismo:

Debes estar atento para **ayudar a Jack para sortear a sus enemigos en los Jackanismos pulsando los botones que te indiquen en pantalla** rápidamente. **Son 10 combinaciones que no debes fallar** ni tardar en pulsar. Si fallas no tendrás opción en repetirlo salvo que repitas de nuevo el nivel ③.

Botín:

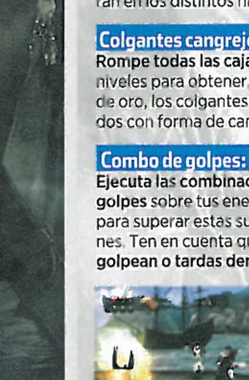
Rompe todas las cajas de los niveles para obtener el oro que te exigirán en cada nivel para superar esta submisión. **También obtendrás oro al derrotar a tus enemigos** ④.

Dados piratas:

En algunos poblados tendrás la opción de **jugar una partida de dados para ganar oro.** Para participar **deberás recaudar previamente 30 monedas.** El juego consiste en **adivinar cuantos dados de un número saldrá entre los jugadores.** Dispondrás de comodines que te facilitarán la victoria, aunque **no deja de ser un juego de azar.** Ganará quien obtenga todas las monedas de los participantes.

Póquer pirata:

Se juega en algunas aldeas. Igual que para los dados, **necesitas 30 monedas.** Se juega con las reglas básicas del póquer con dos cartas cubiertas (el resto al descubierto) y gana quien se quede con todo el dinero de los participantes a base de apuestas.




1

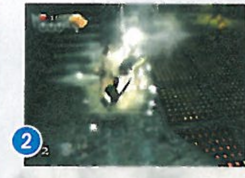


2


3


4

01: PRISIÓN FORTALEZA


Se trata de un tutorial 1. Aprende a luchar con Jack.

SUBMISIONES

• **Derrotar enemigos:** elimina a 10 piratas. Tan sólo avanza por el nivel y enfréntate a todo el que se ponga por delante 2.

• **Prisioneros:** libera a 4 prisioneros de las cárceles. Tan sólo acércate a ellos y pulsa ▲ cuando estés junto a los mecanismos del suelo 3.

• **Enemigos "Olé":** elimina a cuatro enemigos que aparecerán aquí de la siguiente forma: cúbrete con L1 y contraataca pulsando ✖. De esta manera, nuestro amigo Jack pegará una patada que empujará a su adversario por el precipicio 4.

• **Nivel de notoriedad:** consigue 1.500 puntos en nivel de notoriedad. Lo alcanzarás sin dificultad luchando con los enemigos del nivel.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), puntos por combos de golpes (15), jackanismo y botín (850).



02: ISLA DE PELOGOSTOS




Se trata de un nivel bastante sencillo de superar, donde tan sólo **tienes que avanzar eliminando a todos los enemigos** que se crucen en tu camino 1.

SUBMISIONES

• **Rescate:** muévete por la isla y **libera a los 9 presos de la tripulación** que permanecen colgados en unas jaulas hechas con ramas 2. **Repasa bien todos los rincones de la isla**, porque hay caminos que no se ven a primera vista y que te llevarán a zonas secretas.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Combo de golpes (15) y Botín (1.000).

03: PORT ROYAL

Otra misión a realizar bastante sencilla para un pirata como Jack Sparrow. **Para liberar al pirata que van a ahorcar,** primero **libera al resto de piratas** que están encerrados en las cárceles, luego **cierra las puertas** que dan acceso al patio, rompe las bases del escenario y **prende las mechas de los barriles explosivos**. Una vez hecho todo esto, cuando te toque escapar 1 **pelea cerca de las cajas que bloquean el acceso al puerto**. De esta manera lograrás superar este punto, ya que tienes el tiempo muy justo para acceder a lo alto del puerto.

SUBMISIONES

• **Carteles de "se busca":** en las paredes de los edificios de la ciudad **encontrarás 3 carteles donde aparece la cara de Will** en los que se indica que le buscan (al más estilo western) 2. No tendrás dificultad en **encontrarlos y arrancarlos** de la pared pulsando ▲.

• **Hombre sigiloso:** usa los 4 puntos de acción sigiloso para **deshacerte de 4 enemigos como te explican al comienzo del nivel**. Para ello, entra en la plaza con cuidado y camina detrás de los soldados hasta que se detengan delante del barril 3.

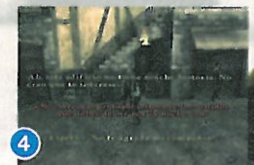




• **Robo del ron, parte 1:** en la calle encontrarás a un pirata que te pedirá ayuda para robar el ron de una posada cercana. Acepta ayudarle y a continuación **acércate al posadero que hay en la plaza. Allí, habla con él y escoge las siguientes frases para alargar la conversación al máximo:** segunda, primera, primera, primera y primera. De esta manera lograrás cumplir tu objetivo 4.

• **Persona perdida:** al comienzo del pueblo encontrarás a una mujer que te pedirá que encuentres a su marido. El susodicho **se encuentra en un callejón hablando con otra mujer** (lo distinguirás por el signo de exclamación encima de la cabeza).

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Dados piratas, Botín (500), Combo de golpes (17) y Jackanismo.



04: "PERLA" VS. "HOLANDES"




En la Perla, **elimina al pirata que se dirigirá a por Will** 1 por un lateral del barco. Si llega hasta el, fracasarás.

SUBMISIONES

• **Derrota enemigos:** elimina a 10 piratas en la cubierta del barco 2.

• **Evita ser detectado:** Cuando llegues hasta la cubierta del Holandés, **evita que te vea el pirata** subiendo por las escaleras 3.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Botín (600) y Combo de golpes (20).

05: TORTUGA




En la isla tortuga no tendrás dificultad añadida a los ataques 1. Eso sí, tendrás que **afrontar uno de los duelos más complicados.**

SUBMISIONES

• **Abofetear: habla con las 10 mujeres del poblado** que tienen un signo de exclamación en la cabeza para que te suelten un tortazo 2.

• **Robo de ron, parte 2: protege a los piratas** que transportan los barriles de ron de los demás. Evita que los otros piratas de la ciudad pasen al carguero del fondo.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (5), Póquer pirata, Botín (1.500), Combo de golpes (21) y Jackanismo.



06: ISLA CRUCES




Cuando veas a Jack intentando desenterrar el cofre **debes evitar por todos los medios durante 50 segundo que los piratas le tiren bombas** (1).

SUBMISIONES

• **Ídolo de oro:** encontrarás la estatua del ídolo de oro **en una cueva oculta** que hay detrás de la catarata cuando cruces el río. Cógela (2).

• **Cofre enterrado:** cuando llegues al final de la isla, **durante 50 segundos evita que los enemigos lancen bombas a los piratas** que tratan de desenterrar el cofre.

• **Además:** Colgantes cangrejo (4), combo de golpes (30) y Jackanismo.

07: "PERLA" VS "KRAKEN"





Para deshacerte del Kraken y no acabar en sus fauces, sigue la siguiente estrategia que te damos (1).
Una vez que te encuentres dentro del barco, **espera a que los piratas carguen los cañones protegiéndolos en todo momento de los tentáculos y dispara a la boca del calamar gigante.**

SUBMISIONES

• **Enemigos "Olé":** elimina a 5 malos **arrojándolos por un precipicio** propinándoles una buena una patada. Para ello, cúbrete (L1) y contraataca con ✖ (2).

• **Rescate: protege a los piratas** que se acercarán a los cañones durante el ataque del gigante Kraken (3).

Colócate a un lado del cañón y golpea el tentáculo hasta que el pirata termine de cargar el cañón.
No dejes que ninguno de ellos muera o fracasarás en esta misión.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgante cangrejo (4) y Combo de golpes (7).

08: SINGAPUR




En la lucha dentro del palacio de Sao Feng, **observa el tiempo del que dispones** para acudir a la ayuda de los demás piratas. Para saber a donde tienes que ir, **fíjate en la flecha** (1).
Cuando te toque escapar de Singapur y llegues a un puente cortado, **usa los lanzacohetes para escaquearte de los soldados**.

SUBMISIONES

• **Viejos enemigos:** avanza por las calles de Singapur y **acércate a los ciudadanos con el signo de exclamación** sobre la cabeza (2).

• **Recauda la deuda:** acércate a los tres ciudadanos que tienes un signo de interrogación en la cabeza para **hablar con ellos y amenázales para que te den el dinero** que te deben. Usa siempre la frase más intimidante para que te den lo que te corresponde.

• **Además:** Colgante cangrejo (4), Dados piratas y Combos de golpes (15).

09: LA TUMBA DE DAVY



Durante toda la misión, **es importantísimo que no pises en ningún momento la arena**, ya que si lo hicieras, las arañas del desierto te quitarían mucha vida (1). Recuerda, camina siempre sobre terreno duro.

SUBMISIONES

• **Además:** en este nivel podrás hacerte con suculentas recompensas y puntos, como: Botín (750 puntos), Combo de golpes (26 puntos), Jackanismo y Colgante cangrejo (4).

10: BATALLA NAVAL



En este nivel **tan sólo debes preocuparte de luchar lo mejor que puedas**, ya que durante un buen rato lo único que tendrás que hacer será **acabar con una serie de enemigos que aparecerán** dispuestos a cortarte "en filetes" (1).

SUBMISIONES

• **Que no te den:** derrota al temible Señor de la piratería Sao Feng **sin que te golpee** en ningún momento.

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: Botín (850), Combo de golpes (22), Colgante cangrejo (4).

11: CIUDAD NAUFRAGIO



La dificultad añadida en este nivel la encontrarás a la hora de **rescatar a los dos Lores Piratas**.
Para ayudar escapar al que se encuentra borracho, **utiliza la pistola** para eliminar a los bandidos y disponer de tiempo suficiente para impedir que caiga al agua y se ahogue, con lo que fracasarías (1).
Para rescatar al otro tan sólo debes preocuparte de **apagar las mechas** de los explosivos mientras peleas (te dará tiempo de sobra).

SUBMISIONES

• **Además:** en este penúltimo nivel podrás hacerte también con varias recompensas: Colgante Cangrejo (5), Dados piratas, Póquer pirata, Botín (650) y Jackanismo.

12: EL MAELSTROM





Durante la lucha con tormenta **debes tener mucho cuidado con los rayos y los remolinos**, ya que si te alcanzan te harán mucho daño (1). Además, deberás estar pendiente de **acudir rápidamente donde requieran tu ayuda**.
Ya con Jack en la lucha final con el capitán, tendrás que **usar los dos cañones** para acercar los dos barcos. Cuando ambos estén pegados, el capitán saltará a la cubierta de la Perla. Atácale y olvídate de los demás soldados.

SUBMISIONES

• **Derrota enemigos:** consigue **que 8 enemigos sean electrocutados por el rayo** o caigan en el remolino de Calipso (2).

• **Destruye objetivos: aprovecha el remolino** provocado por Calipso para **destrozar 6 cajas** del barco (3).

• **Además:** en el nivel podrás hacerte con: colgantes cangrejo (4), Combo de golpes (21) y Jackanismo.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega,
Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo,
Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas),
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela 94, 8ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª Planta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2a planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2007
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press
es una marca
de Axel Springer
España, S.A.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 103



POLIFÓNICAS
EJ. SMS. P02 89849
envía P02 + espacio + código del tono al 7372
Borra tu pantalla
Envía un SMS al 7747 con la clave BORRA y borra los logos del operador.
WAP
* Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
ENVÍA WAP AL 7747 para configurarlo.
TOP
89849 Para que tu no llores
90818 Calle la pantomima
90895 Patience
91237 Me muero
91412 Que hiciste
91426 Quiereme
91504 Las de la intuicion
91568 Nena
91731 Unwritten
91742 Te prometo el universo
NOVEDADES
92213 Meravigliosa creatura
92200 Read My Mind
92198 Heart shaped glasses
92150 Last nite
92143 Tu Amor
92142 Wanna play
92141 Puede Ser
92140 Ahora Que (con Antonio Vega)
92139 Un dos tres
92138 Donde
ESPAÑOLAS
83766 Final Fantasy 3
83765 Ghouls and goblins
83764 Headhunter
83763 Monty on the run
83762 Pac Man
83761 Pac Land
83760 Space Harrier
83759 Space Harrier
83758 Puzzle Bobble
83757 Sonic The Hedgehog
83756 Sonic The Hedgehog
83755 Sonic The Hedgehog
83754 Kingdom Hearts
83753 Tetris
83752 Tetris
83750 Super Mario Brothers
83749 Final Fantasy 2
83748 Final Fight
83747 Dr Mario
83746 Dr Mario
83745 Final Fantasy 6
83744 Bubble Bobble
83743 Doom
83742 Donkey Kong Country 2
83741 Donkey Kong Country
83740 Die Hard Trilogy
CINE-TV
84459 Summer feeling
84440 El señor de los anillos
84437 Shin Chan
84434 Estas despedido
84433 Nos vamos a la cama
84268 Embrujadas
84266 May it be
84262 Regreso al futuro
84233 La historia interminable
84231 Bar coyote
84229 Encuentros en la tercera fase
84208 Tarantella
84207 El Padrino
84206 Moon river
84085 El aprendiz de brujo
84070 Espacio 1999
84069 Desafio total
84067 El Exorcista (Tubular bells)
84066 Psicosis
84064 Darth Vader Marcha imperial
84029 Cantina
83924 Sally´s Song
83901 Zorba el griego
POP-ROCK
90223 Love kills
90222 I was born to love you
90221 Made in heaven
90220 Living on my own
90192 All we are
90034 Voy a vivir
90033 Crystal Ball
90024 Call me when you...
89971 Vivir sin recordar
89948 Nacemos solos
89947 La virgen de la soledad
89890 Bizarre Love Triangle
89886 You
89885 The fool on the hill
89880 The other side
89872 Alone together
89870 Smile
89869 Don´t love you no...
89868 Trobule sleeping
89867 Black Sweat
89865 Unfaithful
89864 Minimal
89863 I Write Sins Not Tragedies
89862 Supermassive black hole
89860 Japanese Guy
89859 Komo si na
89858 An Easier Affair
VIDEOS DIVERTIDOS PARA TU MÓVIL
Envía XCLIP6 espacio + código del video al 7372
Ej: XCLIP6 14060
13188
13198
13194
13193
13199
13190
13191
13195
13183
13187
13192
13196
13184
13185
13186
TEMAS
Envía TEMA22 espacio + código del tema al 7372
Ej: TEM22 SMILIES
smilies
2349
2115
14449
2113
coches
dragones
helados
+
mulatas
flores
surfistas
rastas
animalesalvajes
felinos
brujas
dragoneschinos
imágenes para tu móvil
ENVÍA UN SMS AL 7372 CON LA CLAVE COLOR10 Y EL CÓDIGO DE LA IMAGEN.
EJ. COLOR10 39803
36921
39450
39831
39832
39835
39844
39846
39847
48935
48936
35503
35505
35510
35511
39802
39803
37583
37584
37585
37586
37587
37349
37350
37351
37352
46573
48836
46485
46539
48818
46491
48823
45577
41824
41823
41822
41821
41820
41061
41248
41250
41251
39869
48493
48829
39859
46814
43131
46589
48934
37110
37111
37112
37113
48955
48956
48957
48958
48959
48838
48832
48652
46936
45009
45010
46574
45012
37117
37116
37115
37114
36564
36567
37019
37592
37628